
8-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 08
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
COMMAND & CONQUER
SEITE 56
Das Strategie-Spiel des Jahres im Test
THE DARKENING IM ANFLUG
Die Dreharbeiten zum neuen Weltraum-Epos
BEREIT FÜR DEN AUFSTIEG
Spiele-Revolution mit Windows 95
NIE WIEDER RUCKELN!
Vergleich: 14 Video-Karten für Ihren PC
FRISCHE SPIELE, HARTE TESTS
Last Dynasty • SimTown
Hi Octane • FX Fighter
Test: Command & Conquer
Schon gelöst: Amazon Queen, Prisoner of Ice und viele mehr • Schön erklärt: Monitor-Mysterien
Interview: Die Macher von NHL Hockey '96 • Bizarres Internet: Die skurrilsten Web-Sites

WIR TREIBEN ES BUNT

Goldener Blitz: Wenn wenige Tage vor Druckbeginn ein Testmuster des heißesten Spiels dieses Sommers eintrifft, hat man die Wahl. Entweder man macht sich keinen Streß und testet »Command & Conquer« erst gemütlich einen Monat später. Oder man schließt Jörg Langer und Heinrich Lenhardt mit der frisch gebrannten Vorab-CD sowie einem Kanten trocken Brot im Büro ein und bekommt den Bericht doch noch in die laufende Ausgabe. Letzteres hat geklappt: Unter Einsatz großer Opfer (»Das Titelmotiv? Das läßt sich bestimmt noch ändern, Herr Kneidl...«) konnten wir den neuen Westwood-Hit ausreichend würdigen.

Grüner Filz: Interplays »Virtual Pool« bietet so ziemlich alle Finessen, die man sich von einer Billard-Simulation wünschen kann – mit einer schwerwiegenden Ausnahme: Der Computergegner ist nicht in der Lage, nach einer Niederlage ein Bier zu spendieren. Folgerichtig sucht die inspirierte Redaktion jetzt regelmäßig eine Billard-Bude im Münchner Osten auf, wo sich Talente verschiedenster Reifeklassen der raunenden Öffentlichkeit präsentieren. Boris »Sharkey« Schneider schwadroniert gerne von seinen Spielerfahrungen in glücklichen Jugendjahren, zumeist erlebt in »verqualmten Kellern mit zwielichtigem Publikum«. Tja, die gute alte Zeit! Über die Regelfeinheiten beim Versenken der Schwarzen 8 (»Was hast Du angesagt?«) wird heftiger diskutiert als über die Gesamtwertung von »Silverload«.

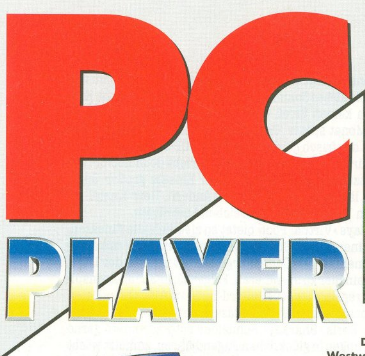
Rote Flügel: Florian Stangls Schlafzyklus ist durcheinander, denn erstmals werden im deutschen Fernsehen die Finalspiele um den Stanley-Cup live übertragen – zwischen 2 und 5 Uhr morgens. Der erklärte Eishockey-Fan der Detroit Red Wings steckte die Auftaktniederlage gegen New Jersey noch locker weg (»Souveränes Abtasten der gegnerischen Taktik, Grummel...«). Die Serie war zu Redaktionsschluß noch nicht beendet. Kraft und Inspiration tankten unsere Sportspieler beim Interview mit den EA-Sports-Programmierern im fernen Kanada: Dort wird an »NHL Hockey '96« gefeilt; erste Super-VGA-Bilder sehen Sie in dieser Ausgabe.

Graue Wolken: Wer neue Hardware in seinen PC einbaut, wird oft schwarz vor Ärger. Henrik Fisch testete 14 Video-Grafikkarten auf die »End-User«-Weise: Raus aus dem Karton und frei nach Anleitung installiert – doch über die Hälfte der Testkandidaten machte Ärger. Mit welchen Tücken und Macken man beim Einbau rechnen muß, beschreibt unser Bericht. Tröstlich: Schnelle Karten, die den arglosen Käufer nicht unnötig nerven, waren im Testfeld auch dabei.

Einen schönen verspielten Sommer wünscht

Ihr PC-Player Team

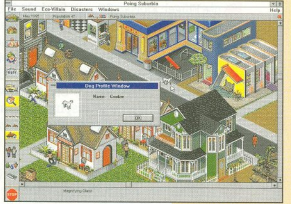




Das lange Warten hat sich gelohnt: Westwoods Strategie-Leckerbissen »Command & Conquer« ist der Spielesuchtstoff dieses Sommers. Alle Details in unserem 5-Seiten-Test! **56**



In Los Angeles wurde nicht nur gespielt: Hardware- und Software-News von der E3-Messe **16**



»SimTown« ist da: Wir testen SimCitys kleinen Bruder **62**



aktuell

software

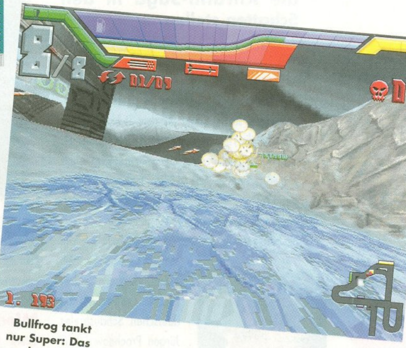
hardware



Bye-bye, DOS: »Windows 95« ist nicht nur für Anwendungen eine feine Sache, sondern macht auch neue PC-Spiele schneller **34**



Billiges Vergnügen: »Strike Commander«, »Privateer« und viele andere Spieleklassiker gibt es jetzt zum Sparpreis. **44**



Bullfrog tankt nur Super: Das brandneue Action-Rennspiel »Hi-Octane« im Test **76**

Poing ruft Kanada: PC Player interviewt die Macher von »NHL Hockey '96« **24**



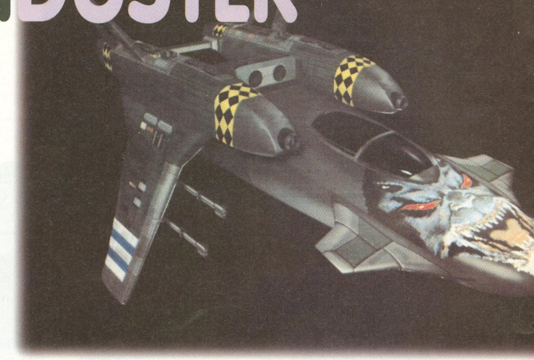
tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Die Dreharbeiten zu »The Darkening«

ZAPPENDUSTER



Der kleine Bruder von »Wing Commander« Chris Roberts will es wissen: Sein Millionen Dollar teures Weltraum-Epos »The Darkening« soll die Kilrathi-Saga in den Schatten stellen.

Chris Roberts ist ein Star unter den Programmierern. Die Origin-Hits »Strike Commander« oder die »Wing Commander«-Saga gehen auf sein Konto, mittlerweile sitzt er sogar auf dem Stuhl des Regisseurs für die Filmszenen in »Wing Commander 4«. Sein kleiner Bruder Erin stand immer in seinem Schatten, versucht aber jetzt, in Chris' Fußstapfen zu treten. 1987 war er noch Tester in der Qualitätssicherung von Electronic Arts, danach an einigen Titeln seines berühmten Bruders beteiligt und produziert derzeit sein erstes eigenes Spiel »The Darkening«, in dem Sie unter anderem auf den deutschen Schauspieler Jürgen Prochnow (»Das Boot«) treffen.

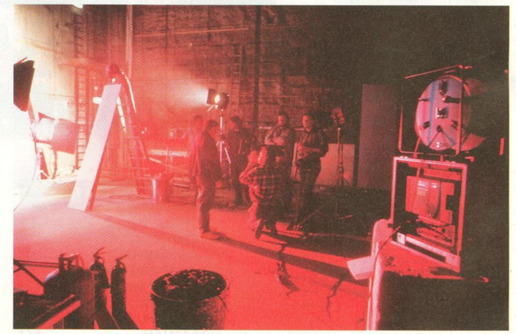
Die Hintergrundgeschichte zum Science-fiction-Adventure »The Darkening« liest sich wie ein kinoreifer Weltraum-Thriller und die Spielgrafik soll auf der 3D-Engine von »Wing Commander 3« basieren. Somit dürfen Sie eine Mischung aus actionreichen Kämpfen im Weltraum und einem »interaktiven Film« erwarten, in dem rund 50 professionelle Schauspieler die unterschiedlichsten Charaktere verkörpern. Aus diesem Grund wird »The Darkening« voraussichtlich im Februar '96 auf mindestens einem, wenn nicht sogar mehreren CD-ROMs erscheinen.

So entstehen die aufwendigen Masken zu »The Darkening«: Der bedauernswerte Schauspieler darf das Gesicht nicht verziehen, während die Gipsbinden aufgetragen werden.

Missionen auf 9 Planeten

Der Spieler übernimmt in ferner Zukunft die Rolle von Lev Arris, der von Clive Owen dargestellt wird, den man zur Zeit in Andy Wilsons Film »Bad Boys – Harte Jungs« sehen kann. Arris hatte sich wegen einer unheilbaren Krankheit in einen Kälteschlaf versetzen lassen und wird erst nach zehn Jahren aus dem Wrack eines Sternenfrachters geborgen. Das Raumschiff wurde auf geheimnisvolle Weise von unbekannten Wesen angegriffen und fast völlig vernichtet. Dadurch verlor Arris sein Gedächtnis und versucht im Verlauf des Spiels, sich durch Gespräche mit freundlichen, mysteriösen oder gefährlichen Personen wieder zu erinnern, wer er eigentlich ist. Dabei jagt er in abenteuerlichen Missionen durch ein neun Planeten großes Sonnensystem.

»The Darkening« soll sich deutlich von anderen filmlastigen Spielen unterscheiden, da Sie sich jederzeit völlig frei bewegen dürfen. Ein starres Handlungskorsett wird es nicht geben, sondern viel Action im Weltraum und eine packende Atmosphäre, wofür die



Viel Technik, Scheinwerfer und tatkräftige Hände sorgen dafür, daß die vier Millionen Dollar teuren Dreharbeiten reibungslos ablaufen





Das gut aufgelegte Entwicklungsteam hat offensichtlich Spaß an der Arbeit

rund 50 Schauspieler bürgen sollen. Lev Arris alias Clive Owen trifft unter anderem auf so bekannte Gesichter wie Jürgen Prochnow, der nach seinem großen Erfolg »Das Boot« in Filmen wie »Das siebte Zeichen« oder »Body of Evidence« mitspielte. Er verkörpert den stets finster dreinblickenden Xavier Shondi; andere bekannte Namen sind Oliver Reed, John Hurt oder Christopher Walken (zuletzt in »Pulp Fiction« zu sehen).

Teure Bühnenbauten

Die Dreharbeiten in den berühmten Londoner Pinewood Studios dauern etwa sechs Wochen und werden allein rund vier Millionen Dollar kosten. Damit übertrifft Erin Roberts mit seinem Debüt »The Darkening« sogar das gigantische Projekt »Wing Commander 3« seines großen Bruders Chris. Ein Grund für die hohen Kosten: Die Schauspieler stehen in echten Kulissen, die in mühsamer Handarbeit gebaut werden. In den meisten interaktiven Filmen spielten die Akteure hingegen vor blauen Tüchern (»Blue Box«) und wurden später in Hintergrundgrafiken eingebunden, die mit dem Computer gemalt waren. »The Darkening« ist übrigens das erste PC-Großprojekt seiner Art, das komplett in Europa gedreht und entwickelt wird.

Electronic Arts hat sich für die Dreharbeiten den englischen Regisseur Steve Hilliker geangelt und für die Auswahl der Darsteller eng mit den Vereinigungen der amerikanischen Film- und Fernsehschauspieler zusammengearbeitet. Diese Kooperation soll auch für künftige Projekte solcher Art genutzt werden.

Ob das Gameplay neben den aufwendigen Filmszenen nicht auf der Strecke bleibt, werden wir erst Anfang nächsten Jahres sehen. Bis dahin bleibt Erin Roberts genug Zeit, die spielerischen Raffinessen seines großen Bruders für »The Darkening« abzuschauen. Vom eigentlichen Spiel gibt es nämlich noch nichts zu sehen. Bislang existieren nur die ersten Entwürfe gerenderter Raumschiffe und die Absicht, die 3D-Engine von »Wing Commander 3« zu benutzen. Versprochen werden uns aber neben der Spielgrafik in Super VGA eine Art »virtuelles Cockpit«, in dem der Spieler seinen Kopf frei drehen darf, sowie ein Soundtrack, der sich je nach Spielverlauf auf die aktuelle Situation einstellt. (fs)



Die Raumschiffe werden gerendert und dann ins Spiel eingebunden

STARS UND STERNCHEN

Erin Roberts hat für »The Darkening« eine ganze Reihe hochkarätiger Schauspieler unter Vertrag genommen. Einige sind in den USA aus populären Fernsehserien bekannt, andere wie Christopher Walken oder Oliver Reed wurden durch große Kinoerfolge auch hierzulande berühmt und Jürgen Prochnow ist seit langem im In- und Ausland ein geschätzter Darsteller. Einige der Hauptpersonen des aufwendigen Weltraum-Spektakels wollen wir Ihnen näher vorstellen:

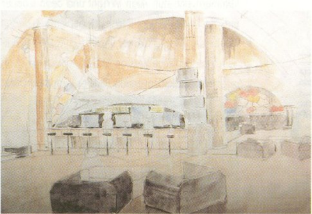
Clive Owen: Er wurde vor allem in den USA durch Auftritte in Fernsehserien und als Theaterschauspieler bekannt, unter anderem als Romeo in Shakespeares »Romeo und Julia«. In Deutschland ist er derzeit im Film »Bad Boys – Harte Jungs« zu sehen und spielt in »The Darkening« als Lev Arris die Hauptrolle.

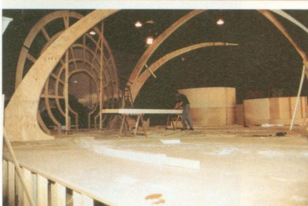
Jürgen Prochnow: Das markanteste Gesicht unter den deutschen Schauspielern schaffte seinen internationalen Durchbruch 1981 mit der Rolle des Kapitäns in Wolfgang Petersens »Das Boot«. Seitdem stand er in vielen Hollywood-Produktionen vor der Kamera, beispielsweise in »Beverly Hills Cop 2« oder der Verfilmung von Frank Herberts Wüsten-Epos »Dune«.

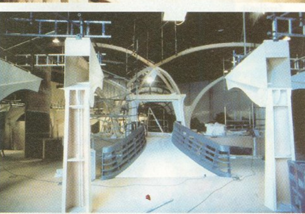
Christopher Walken: Brave Familienväter sind nicht gerade die Paraderollen des 52jährigen; er spielt lieber Bösewichte und schräge Vögel wie Max Zorin als Gegner von James Bond in »Im Angesicht des Todes« oder Koons in Quentin Tarantinos »Pulp Fiction«.

Oliver Reed: Obwohl seine Glanzzeit inzwischen vorbei ist, überzeugte er in seinen besten Jahren als vielseitiger Schauspieler. So mimte er einst den Athos in »Die vier Musketiere« an der Seite von Michael York und Richard Chamberlain oder stand in der Verfilmung des Musicals »Tommy« der britischen Rocker The Who vor der Kamera.

Hauptdarsteller Clive Owen







Bevor die Kulissen gebaut werden, zeichnen die Designer farbige Skizzen. Danach gehen die Bühnenbildner an die Arbeit, bis die filmreife Dekoration schließlich steht.

Preview: »Magic Carpet 2«

TEPPICH-Zauber

Neue Abenteuer für den Teppichflieger aus »Magic Carpet«: Bullfrog zeigte uns Kostproben des offziellen Nachfolgers.



Hier sehen Sie eines der neuen Monster in Magic Carpet 2: die furchteinflößende Hydra.

Nach dem Erfolg von »Magic Carpet« und der kürzlich erschienenen Zusatz-CD »Hidden Worlds« werkelt Bullfrog fleißig am Nachfolger. Da der Hauptprogrammierer des ersten Teils, Mark Hunter, zusammen mit Peter Molyneux an »Dungeon Keeper« arbeitet, kümmern sich nun Alan Wright und Sean Cooper um die Fertigstellung. Noch im September diesen Jahres soll Magic Carpet 2 auf CD-ROM erscheinen. Eine deutsche Version ist bislang nicht geplant, auch eine Diskettenversion wird es vermutlich nicht geben. Bullfrog hat sich ein ehrgeiziges Ziel gesteckt: Magic Carpet 2 soll den hochbewerteten Vorgänger noch übertreffen. Um dies zu erreichen, werden die bekannten Elemente (schnelle Grafik, Verquickung von Action und Taktik) beibehalten und um zahlreiche Features erweitert. Die **Landschaftsgrafiken** sollen zusätzliche Effekte bieten, außerdem sind sowohl Nacht- als auch Höhlen-Levels enthalten. Während die Sicht bei ersteren etwas eingeschränkt ist – zugunsten einer noch eindrucksvolleren Pyrotechnik – ähneln letztere »Descent«.

Stark umgemodelt wurde das **Magiesystem**: Ein erlernter Zauberspruch kann durch häufiges Benutzen verbessert werden – klar, auch ein Magier braucht Übung! Wer also mit einem Standard-Feuerball laufend Gegner röstet und nur selten danebenschießt, darf sich bald über eine stärkere Version des Spruchs freuen, die doppelt soviel Schaden anrichtet. Die meisten Zaubersprüche werden laut Bullfrog mindestens vier verschiedene »Ausbaustufen« haben. Zu den acht neuen Beschwörungen gehören »Narren-Mana« (eine Mana-Kugel, die explodiert, sobald ein Gegner sie aufsammeln möchte), »Wirbelsturm« (vier Monster werden in der Landschaft herumgeschleudert) und »Gravitations-Brunnen« (zieht einen Gegner in den Erdboden hinein).

Insgesamt soll es mehr als 70 neue Zauberspruch-Auswirkungen geben.

Nicht weniger als 23 verschiedene **Monsterarten** bevölkern die Welten von Magic Carpet 2. Zehn davon werden aus Teil 1 übernommen und grafisch aufgewertet, die restlichen 13 sind völlig neu. Man darf sich z.B. auf Zombies freuen, die als mana-saugende Untote erst kurz vor ihrem Angriff sichtbar werden, oder auf steinerne Sentinels, die unbeweglich in der Landschaft stehen, aber sehr weit sehen und feuern können. Der fieseste Gegner ist aber die Hydra: Das vielköpfige Ungetüm läßt sich erst zerstören, nachdem alle seine (nachwachsenden) Köpfe beseitigt wurden.

Monster befehligen

Neu ist auch, daß der Spieler fast allen vorkommenden Kreaturen mit einen speziellen Zauberspruch Kommandos geben kann, die dann Schritt für Schritt abgearbeitet werden. So kann man einem Greifen befehlen, eine bestimmte Stelle aufzusuchen und zu verteidigen, oder gezielt einen Gegner zu beseitigen.

Während die einzige echte Aufgabe in Magic Carpet 1 darin bestand, durch ausgiebiges Monstertöten genügend Mana zu sammeln, wird es im Nachfolger **Missionen** geben. Das heißt nun nicht, daß die Kämpfe weniger wichtig sind, doch zur Bewältigung jeder Spielwelt muß man ganz bestimmte Dinge erledigen. Anfänglich kann es ausreichen, einen speziellen Gegenstand zu finden oder eine vorgegebene Stelle der Landschaft zu erreichen. Später werden die Aufgaben immer schwieriger: Spüren Sie doch mal eben eine Hydra auf... (la)



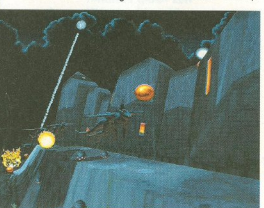
Aus dem Intro von Magic Carpet 2: Ein übelgelaunter Dämon wirft mit Feuerbällen um sich.



Carpet wird auch Höhlenlevels bieten, in denen die Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist



Das komplette Team von Magic Carpet 2 auf einem Teppich



Im Nachfolger des magischen Teppichs fliegt man auch nachts umher

MAGIC CARPET 2-FACTS

- **Hersteller:** Bullfrog
- **Genre:** taktisches Actionspiel
- **Termin:** voraussichtlich September 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** nicht geplant.
- **Kurzzusammenfassung:** Grafisch furioses 3D-Spektakel mit taktischem Einschlag und Multiplayer-Option

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
und ganz neu seit 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Cyberwar
Der Geheimtip unter den interaktiven Spielfilmen mit atemberaubenden 3D-Grafiksequenzen auf 3 CD's! Jetzt zum absoluten Sensationspreis!
39,95

Alone in the Dark 1
incl. Jack in the Dark
CD-ROM **29,95**

Alone in the Dark 2
PC Disk **29,95**

UFO Enemy Unknown
Die fast schon legendäre Strategie-Simulation aus dem Hause Microprose – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM **29,95**

Unser Tip des Monats
Hi-Octane
Bullfrog präsentiert sein neues actiongeladenes 3D-Rennspiel mit rasanter Grafik, acht veränderbaren Rennstrecken und einem Netzwerk-Modus für bis zu zwölf Spieler – nur auf CD-ROM –
89,95

Railroad Tycoon Deluxe
Das Original von Microprose! Jetzt zugreifen, solange der Vorrat reicht!
PC-Disk **29,95**

Kaum zu glauben! Flugsimulator 5.0
von Microsoft, komplett deutsch – solange der Vorrat reicht –
PC-Disk **49,95**

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Legacy	69,95	79,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	**89,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1, 2	je 59,95	je 59,95
Atlas (dt.)		59,95 *
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bolo	59,95	
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Cybermage	99,95 *	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPREIS	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	**89,95 ***	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Great Nav. Battles 3 (Burn.Steel 3)	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	**99,95 ***	**89,95 ***
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	79,95	69,95
Hi-Octane	89,95	
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		59,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Hollywood Pictures	**79,95**	**79,95**
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	**89,95 ***
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lothar Matthäus Super Soccer		49,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Micro Machines 2	79,95 *	79,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Orion Conspiracy (dt.)	89,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		49,95
Pizza Connection		89,95
Prisoner of Ice (dt.)	**89,95**	
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	59,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**89,95 ***	**89,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts	99,95	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Virtual Pool	**89,95**	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**59,95**	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	29,95	
Campaign 2		19,95
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Der Patrizier	39,95	49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore SONDERPOSTEN	49,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender Plus	59,95	49,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		49,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	29,95
Freddy Pharkas	**39,95**	
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	**29,95**	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Deluxe		29,95
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	
Space Quest 5 (dt.)		29,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		**29,95**

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCS Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

RÜPELHAFTE ROBOTER



Ich war eine Blechdose: »Rise 2« bietet neue feurige Special Moves.



Mirage gelobt nach dem ersten Blechkameraden-Flop Besserung. Mit gründlich überarbeiteter Spielbarkeit geht »Rise of the Robots« in die nächste Prügelspiel-Runde.

Mit sauber gerenderten Grafiken und der Titelmusik von »Queen«-Gitarrist Brian May buhlte Mirage um die Gunst der Käufer für die Roboter-Prügelei »Rise of the Robots«. Die Hype-Rechnung ging nicht auf: Das Test-Team von PC Player bescheinigte dem blitzenden Karate-Spektakel erhebliche Schwächen und stufte es als herzhafte Niete ein. Mirage nahm sich viele der Kritikpunkte zu Herzen und investiert für die Fortsetzung »Rise 2: Resurrection« mehr Arbeit ins Spieldesign. Vor allem die Steuerung soll entscheidend verbessert werden.

Die Story schließt an den ersten Teil an, in dem der »Supervisor« genannte Superroboter eine Heerschar stählerner Killer produzieren wollte. Jetzt sollen die Roboter mit einem Software-Virus stillgelegt werden, doch das Experiment geht schief. Die Blechkameraden entwickeln ein eigenes Bewußtsein und schlagen sich untereinander zu Schrott, um als Sieger einem geheimnisvollen »Big Boss« gegenüberzutreten. Langer Story, kurzer Sinn: Sie dürfen sich eine der 18 Kampfmaschinen aussuchen und die Gegner zerlegen.

Das ist an sich noch keine bemerkenswerte Verbesserung, doch päppelte das Mirage-Team auch das mickrige Hieb-Repertoire von 8 auf 30 Grundschläge auf und spendierte zusätzlich bis zu acht Special Moves pro Blechkoloß. Außerdem besitzen manche Roboter Waffen wie Kreissägen, Raketenwerfer, Dampfhämmer und Schwerter. Diese Ansammlung von Features würde jedoch niemandem etwas nutzen, wenn die Steuerung ähnlich mies wie im ersten Teil wäre. Auch hier haben die Programmierer offensichtlich eifrig die Konkurrenzprodukte wie »Super Street Fighter 2 Turbo« gespielt, denn trotz der gerenderten Spielfiguren bewegen sich die Roboter fast wie »Guile« oder »Vega«. Außerdem ist die Steuerung größtenteils »Street Fighter«-kompatibel und spricht direkter an als beim Vorgänger.

Optisch hat sich ebenfalls einiges getan, denn die Spielfiguren wurden nicht nur deutlich größer und schneller, sondern Mirage kombiniert nun die gerenderten Kämpfer mit gezeichneten Effekten wie Flammenstrahlen, um auch grafisch etwas mehr in Richtung der anderen Prügelspiele zu gehen. Animierte Hintergründe und viele gerenderte Zwischensequenzen runden den optischen Gesamteindruck ab. Allerdings gibt es bei »Rise 2« keine langatmigen Animationen mehr, sondern kurze, knackige Szenen nach einem Kampf, in denen der Sieger über seinen Gegner triumphiert.

Den Reigen der Spielfiguren haben die Programmierer gründlich überarbeitet. Zwar sind auch die Roboter aus dem ersten Teil wie der »Cyborg« oder »Crusher« dabei, doch dürfen Sie die Blechkameraden zusätzlich in einer überarbeiteten Form spielen. Alle Kämpfer sehen nun deutlich aggressiver und bösartiger aus und besitzen neben Waffen auch ein neues Repertoire an Schlägen. Die bis zu acht Special-Moves stehen aber nicht von Beginn an zur Verfügung, sondern müssen im Lauf des Spiels erworben werden. Die Option, durch längeres Drücken des Feuerknopfes die Schlagstärke zu erhöhen, fiel den ausgefeilteren Grundschlägen zum Opfer. Ein neues Feature ist, daß Sie die Farben der Roboter stufenlos ändern dürfen, um die Metallkolosse in Ihren Lieblingsschattierungen zu sehen. **(fs)**



Die Kämpfe finden vor abstrakten Hintergründen statt

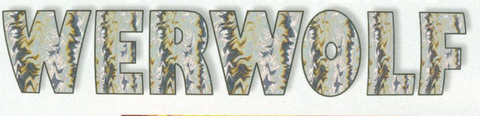
◀ So entsteht eine Roboter-Figur: Vom Drahtmodell zum fertigen Kämpfer, der ins Spiel eingebunden wird.

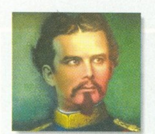
◀ Der neue »Builder« wirkt deutlich gemeiner

RISE 2-FACTS

- **Hersteller:** Mirage
- **Genre:** Prügelspiel
- **Termin:** Herbst 1995
- **ca.-Preis:** DM 100,-
- **Besonderheiten:** 18 Spielfiguren, mehr Schläge als beim Vorgänger, verbesserte Steuerung und animierte Hintergründe.

Die Herbstkollektion von Sierra, Dynamix und Coktel Vision

EIN  FÜR



Vom Grusel-Adventure »Gabriel Knight 2« über Al Lowes neues Projekt bis zu einem 3D-Flipper: Die Sierra-Firmengruppe präsentierte bei einer Audienz in Paris ihre reichhaltige Produktpalette fürs Weihnachtsgeschäft.

Aktuell

Wer trotz eines orientierungslosen Taxifahrers tatsächlich das Hauptquartier von Coktel Vision in Paris erreicht, besucht damit automatisch auch Sierra und Dynamix: Seit längerer Zeit bilden diese drei Firmen einen engen Verbund. So kümmert sich Coktel Vision um den Vertrieb der Sierra-Produkte auf dem europäischen Markt, während es in Amerika genau andersherum geschieht. Da Coktel/Sierra als einziger großer Hersteller nicht auf der E3-Messe in Los Angeles vertreten war, nahm PC Player die kommenden Attraktionen vor Ort in Augenschein.

Übrigens: Die längst überfälligen Programme »Phantasmagoria« und »Space Quest 6« sind fast fertig. Wir hoffen, Ihnen möglichst bald Tests dieser Titel präsentieren zu können.

Sierra: Gabriel Knight meets König Ludwig

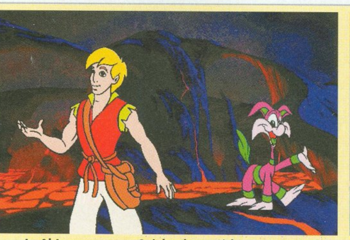
Der Nachfolger von Jane Jensens Grusel-Abenteuerspiel »Gabriel Knight« führt Sie einmal mehr auf die Spur des Übersinnlichen: Unser Held fliegt in **The Beast Within** nach München, um eine grausame Mordserie aufzuklären. Wie sich bald herausstellt, könnten waschechte Werwölfe in die Vorkommnisse verwickelt sein. Gabriel Knight 2 spielt vollständig in Deutschland; mehrere bayerische Schlösser sowie Schauplätze in München wurden fotografiert und nachträglich eingefärbt. Vor diesen realen Hintergründen agieren dann im fertigen Produkt diverse Schauspieler, deren Parts in einem amerikanischen Studio aufgenommen werden. Die Handlung dreht sich um den verrückten König Ludwig II, eine verschollene Wagneroper und natürlich viel Mysteriöses. Die über 80 Örtlichkeiten und 600 Hintergrundbilder werden vermutlich vier CDs belegen. Mit dem Erscheinen des Grafik-Adventures darf ab Oktober gerechnet werden.



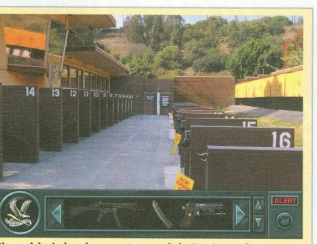
Prachtvolle Räumlichkeiten werden für »Gabriel Knight 2« digitalisiert

Sehr viel friedlicher geht es in **Torin's Passage** zu. Al Lowe, bislang in erster Linie für die »Leisure Suit Larry«-Serie bekannt, sitzt zur Zeit an einem Familien-Abenteuer im Stil von »King's Quest 7«. Torin, ein sechzehnjähriger Lausbub, muß eines Tages feststellen, daß seine Eltern von einer bösen (aber nichtsdestotrotz herzallerliebst gezeichneten) Hexe weggezaubert wurden. Also marschiert er los, um zusammen mit seiner Multifunktions-Katze Boogle allerhand Abenteuer zu bestehen. Torin's Passage erinnert frappierend an einen Zeichentrickfilm, wozu vor allem die von Hand gemalten und dann eingescannten Figuren beitragen. Der interaktive Cartoon, der die ganze Familie zum Lachen bringen soll, wird nicht vor November erscheinen.

Auch wenn es der Name vermuten ließe, hat **Police Quest SWAT** kaum etwas mit der bekannten Adventure-Serie zu tun. Designerin Tammy Dargan entwickelte zusammen mit dem ehemaligen Polizeiführer Daryl F. Gates ein Programm, das die Arbeit der SWAT-Abteilung zum Inhalt hat. Daryl F. Gates entwickelte in den 60er Jahren die »Special Weapons And Tactics« als Krisen-Eingreiftrupp, dessen Beamte z.B. gegen Terroristen oder bei Geiselnahmen eingesetzt werden. Entsprechend martialisch präsentiert sich das Spiel: In kurzen Clips melden sich echte SWAT-Angehörige zu Wort, mit Hilfe der Trainingseinrichtungen bereitet man sich auf den Ernstfall vor. Wer alle

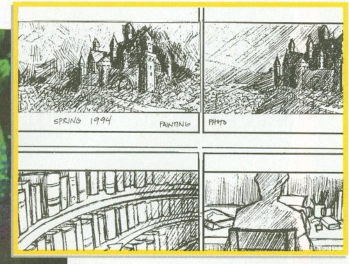


In Al Lowes neuem Spiel geht es nicht um Larry Laffer, sondern um den niedlichen Zeichentrickhelden Torin



Einmal bei den harten Jungs dabei sein: Police Quest SWAT ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

DEN *Kini*



Die erste Seite des Storyboards von »The Beast Within«

Handzeichen und Waffen beherrscht, darf dann in zahlreichen Videosequenzen gegen böse Gangster vorgehen, heftiger Schußwaffengebrauch natürlich inklusive. Das als Simulation gedachte Programm soll im September auf zwei CDs erscheinen.

Dynamix: Der Outpost-Flipper

Nachdem es laut Herstellerangabe noch mindestens ein Jahr dauert, bis an das Erscheinen von »Outpost 2« gedacht werden kann (mit neuem Programmierteam, versteht sich), veröffentlicht Dynamix in Kürze einen thematisch verwandten Flipper: **3D Pinball Outpost Odyssey** zeigt den »Tisch« in schöner Rendergrafik, die ganz im Stile der Weltraumkolonien des Namenvetters gehalten sind. So wird die Kugel an einer Stelle von einer Art Kran auf eine höhere Ebene gehoben, und überall sind die bekannten Glaskuppeln zu sehen.

Nach dem Erweiterungspaket zu »Earthsiege« soll in absehbarer Zukunft der offizielle Nachfolger **Earthsiege: Skyforce** erscheinen. Wiederum hat man es mit riesigen Kampfmaschinen zu tun, die waffenstarrend durch zahlreiche Missionen marschieren. Auch **Metaltech Hercforce** nimmt sich der stählernen Kolosse an, allerdings in Form eines Strategiespiels. In einer Mischung aus Hexfeld-Darstellung und Isometrie-Look steuert man seine liebevoll animierten Mechs in vorteilhafte Positionen, um es den bösen Feinden mit Raketen und Lasern so richtig zu zeigen.

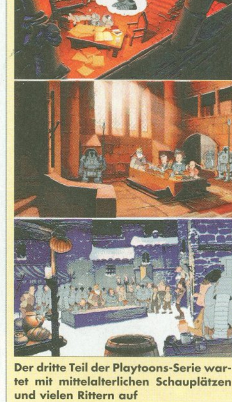
Eine neue Ära der Flugsimulationen will **Silent Thunder** einläuten: Anstelle berechneter 3D-Grafik sollen vorgefertigte Videosequenzen gezeigt werden. Bislang war allerdings erst ein Demonstrations-Video zu sehen, tiefschürfende spielerische Details stehen noch nicht fest.

Coktel Vision: Playtoons, die dritte

Nachdem Coktel die Veröffentlichung der ersten beiden, bereits fertigen Teile seiner **Playtoons-Serie** auf September verschoben hat, wird die gelungene Edutainment-Reihe nochmals überarbeitet. Sowohl der Geschichten- wie auch der Konstruktions-Programmteil erhalten zahlreiche neue Funktionen. So ist nun das direkte Anspringen der verschiedenen Kapitel einer Geschichte möglich, wobei ältere Teile der Serie, die man noch nicht besitzt, als Demo gezeigt werden. In der deutschen Version kann jederzeit zwischen deutschem und englischen Text hin- und hergeschaltet werden, außerdem lassen sich Textstellen komfortabel markieren und betont langsam vorlesen.

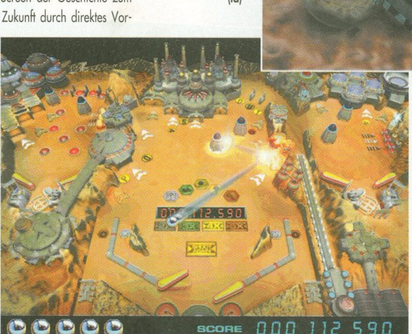
Bei der Konstruktion eigener Szenen kann der jugendliche Spieler nun Sprechblasen mit verschiedenen Zeichensätzen einfügen. Das eigenhändige Animieren der Charaktere geht leichter vonstatten, jede Figur verfügt über acht verschiedene Verhaltensweisen wie z.B. lachen oder ängstlich sein. Das Wechseln von einem Screen der Geschichte zum nächsten geschieht in Zukunft durch direktes Vor- oder Zurückschalten per Icon-Leiste zwischen 20 Bildschirmen. Im Roboter-Menü kann man auch je vier verschiedenen Screens auf einer Seite ausdrucken. Außerdem haben die Designer unter Leitung von Lamil Jérôme eine Rekorderfunktion eingebaut, die in Verbindung mit einer entsprechenden Soundkarten/Mikrofon-Kombination das Nachvertonen der Szenen erlaubt. Diese umfangreichen Verbesserungen sind natürlich auch im neuen, dritten Teil der Serie enthalten. **Das Geheimnis des Schlosses** spielt vor einem mittelalterlichen Hintergund, mit allem, was dazu gehört: wilde Festgelage, spannende Burgbelagerungen und natürlich viele mutige Ritter. Unterstützt von seinen Gefolgsleuten muß der junge Arthur versuchen, das besagte Geheimnis des elterlichen Schlosses zu lüften. Zwölf Bildschirme mit über 100 Animationen können erforscht werden, sechs Szenen lassen sich mit mehr als 60 Gegenständen ausstaffieren. Alle drei Teile der Serie sollen im September gleichzeitig erscheinen, natürlich vollständig ins Deutsche übersetzt.

(la)

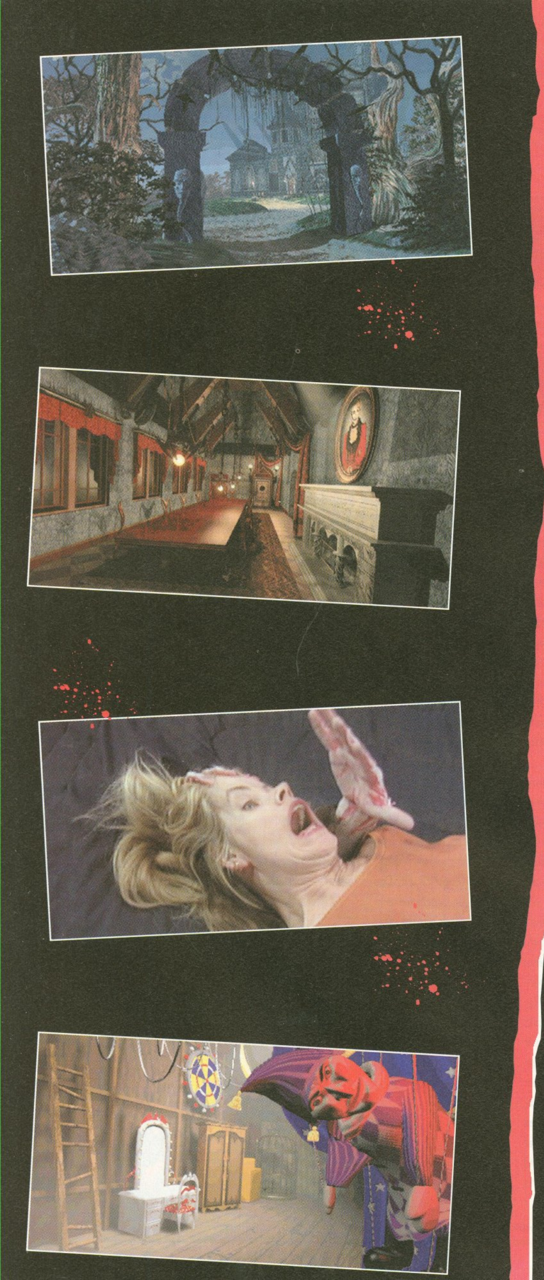


Der dritte Teil der Playtoons-Serie wartet mit mittelalterlichen Schauplätzen und vielen Rittern auf

Der Outpost-Flipper bietet gerenderte Objekte und zahlreiche »Specials«



Dynamix' neuer 3D-Flipper greift den Grafikstil von Outpost auf



Nervenzerfetzender Horror in spannungsgeladenen Kapiteln, die das Beste des klassischen Horror-Romans und modernen Psychothrillern vereinen - zusammen mit dem Talent der berühmten Adventurespiel-Designerin Roberta Williams und den besten Digitaleffekten, die es je gab. Phantasmagoria zieht Sie derart real in das Geschehen hinein, daß Sie diesen interaktiven Alptraum wie einen eigenen erleben werden.

E³ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Das Bestseller-Buch »Dinotopia« wird in seiner Multimedia-Fassung auch spielerische Elemente enthalten

Messebericht:

E3-Software

Mit CD-ROMs wird nicht nur gespielt: In Los Angeles gab es auch die Neuerscheinungen aus dem Multimedia-Lager zu bewundern.

MASKEN, MEMOIREN & MUSIK

Aktuell

Entertainment steht nicht nur für Computerspiele. Auf der »Electronic Entertainment Expo« in Los Angeles gab es folgerichtig neben den neuesten PC-Spielen (siehe PC Player 7/95) auch die aktuellsten Entwicklungen bei Multimedia-Scheiben zu sehen. Zu angesehenen Anbietern wie Microsoft gesellten sich Branchenneulinge und Seiteneinsteiger insbesondere aus Filmstudios und Buchverlagen. Die inhaltlich interessantesten Titel haben wir für Sie herausgesucht und sortiert; dieser Überblick erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit – für den deutschen Markt völlig uninteressante Programme haben wir gleich außen vor gelassen.



Sony startet »CD-Plus«: Das sind Scheiben, die sowohl mit einem Audio-CD-Spieler wie auch auf einem CD-ROM-PC starten. Erster Künstler bei CD-plus wird Bob Dylan sein.

▲ Schlag nach bei CD-ROM

Für Science-fiction-Fans ist die **Grollier Science Fiction Encyclopedia** ein gelungenes Nachschlagewerk von Asimov bis Zelazny. Die Umsetzung eines amerikanischen Tausend-Seiten-Wälzers enthält neben den 4.500 Lexikon-Einträgen auch Leseproben, gescannte Buchcovers und Filmposter sowie Interviews mit bekannten Autoren, teils als Video, teils nur als Standbild mit Ton. Das Autoren-Team des Buches hat sich auch bis auf weiteres verpflichtet, die CD-ROM-Ausgabe jährlich auf den neuesten Stand zu bringen. Die erste Version soll bei Grollier im Herbst erscheinen.

Microsoft arbeitet stetig an der Verbreiterung seines Angebots an Multimedia-Nachschlagewerken. Nach den »Dangerous Creatures« (»Faszinierende Kreaturen«) sollen als weitere Tier-Titel **Microsoft Oceans** und **Microsoft Dogs** folgen. Der Hundeführer bietet gegenüber den anderen Tier-ROMs auch Tips zur Pflege eines Haustiers (was sich bei den Dangerous Creatures nicht gerade anbot). Außerdem dürfen Sie in **Julia Childs: Home Cooking with Master Chefs** mit Amerikas meistgeliebter Köchin an den Herd treten.

Niemand geringerer als die englische Tageszeitung »The Times« steckt hinter einer Serie neuer CD-ROMs von »News Multimedia«. Die Nachschlage-Serie **Perspectives** wird sich in den ersten drei Ausgaben mit den beiden Weltkriegen und der Ökologie-Bewegung befassen. Etwas verspielter wird es bei **Enigma: The Secret of Bletchley Park** zugehen, welches beschreibt, wie die Briten 1940 den angeblich unknackbaren Code der deutschen Chiffrier-Maschine Enigma enträtselten. Neben einem »Reference Mode« gibt es auch eine Spielhandlung, in der Sie sich selber als Codeknacker versuchen. Ebenfalls historisch wird's bei **Makers of the 20th Century**, welches die nach Meinung des Herstellers 200 wichtigsten Personen dieses Jahrhunderts vorstellt. Die Liste umfaßt neben offensichtlichen Nennungen wie Albert Einstein auch Coco Chanel, Ronald Reagan und Georges de Mestral – letzterer erfand den Klettverschluß.

Der englische Multimedia-Newcomer Dorling Kindersley (»The Way Things Work«) zeigte vier neue Titel für alle Altersgruppen. Während die Titel der »Eyewitness Virtual Reality«-Serie (namentlich **Cat** und **Bird**) eher Kinder ansprechen werden, ist **Anne Hoopers Ultimate Sex Disc** für Erwachsene gedacht. Dabei handelt es sich trotz reißerischen Titels um ein Sachbuch einer amerikanischen Eheberaterin; die Papier-Ausgabe dieses Werks hat in zwei Jahren über 600.000 Stück verkauft. Ebenfalls sachlich geht es bei **The American Medical Associations Family Medical Guide** zu, welches über kleine und große Wehwehchen aufklärt und Tips für einen gesünde-

ren Lebenswandel gibt. Wenn Sie in den USA ein Auto kaufen wollen, oder sich einfach für amerikanische Schlitten interessieren, gibt der **Car & Driver '95 Buyers Guide** interaktive Tips und Tests. 850 Autos wurden getestet, über 600 Fotos und 30 Videoclips sind enthalten. Außerdem liegt der Packung eine Gutschrift für zehn freie Stunden in »America Online« bei, wo Sie aktualisierte Informationen downloaden können – zur Zeit leider nur in den USA.

▲ Musik, Musik, Musik

Sony war nicht nur auf der E3, um seine Spielkonsole Playstation anzupreisen. Die Kollegen aus der Schallplatten-Abteilung zeigten diverse Multimedia-Produkte rund um Stars aus dem Sony-Stall. Zum einen gibt es dank einer neuen Komprimierungs-Technik kurze Videoclips auf Diskette, die (was sonst?) zu Screensavern verarbeitet werden. Als erster Künstler wird Michael Jackson mit einer Serie solcher Disketten geehrt. Desweiteren stehen eine Reihe von **CD-plus** Titeln im Sony-Katalog. Bei »CD-plus« handelt es sich um Musik-CDs mit zusätzlichen Computerdaten. Solche Scheiben gibt es zwar schon länger, haben aber den Nachteil, daß der erste Track kein Song sondern eben häßlicher Computerdaten-Krach ist. Auf einem Audio-CD-Spieler muß man also grundsätzlich die erste Spur überspringen. Bei »CD-plus« werden die Daten hingegen ans Ende der CD gelegt; ein Audio-Spieler kriegt gar nicht mit, daß neben der Musik auch Computerdaten vorhanden sind. Der Haken an der Geschichte: Nicht alle PC-CD-ROMs können die CD-plus verarbeiten; wenn das Laufwerk nicht vollkommen Multisession-kompatibel ist, geht gar nichts. Die erste CD-plus aus dem Hause Sony wird ein Greatest-Hits-Album von Bob Dylan.

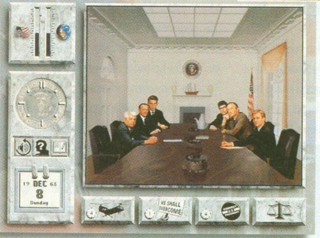
Mehrere andere Künstler haben zur E3 angekündigt, demnächst auch auf CD-ROM vertreten zu sein. So ist noch in diesem Jahr mit einem neuen Programm von Peter Gabriel zu rechnen. Sting arbeitet derzeit an seinem PC-Debut und bei Philips unterziehen sich die Cranberries einer Multimedia-Kur. Alt-Hippies können sich auf **Haight-Ashbury in the Sixtys** freuen, welches Sie ins San Francisco der Sechziger Jahre entführt. Unterlegt mit Musik von Jefferson Airplane und den Grateful Dead sehen Sie über 600 Fotos und Videoclips aus der Flower Power Zeit und können in Zeitungsberichten und Interviews Details über diese Epoche und ihre Auswirkungen erfahren.

Comptons New Media hat sich mit Rhino Records zusammengetan, um zwei weitere Musikscheiben zu produzieren: **Soul Expedition: The 1960s** und **Rock Expedition: The 1960s** enthalten jeweils mehrere komplette Songs sowie Videoclips, Discographien und ausführliches Hintergrundmaterial zu Künstlern, Stil und Einflüssen. Auch diese Programme sollen im »CD-plus«-Verfahren ausgeliefert werden.

Und schließlich bringen die Rock-Opas von den Rolling Stones eine CD-ROM auf den Markt: **Voodoo Lounge** sah auf den ersten Blick wie eine neue Version des ersten Prince-CD-ROMs aus: Myst-hafte Gänge, leicht bekleidete Models und ab und zu ein Videoclip. Immerhin haben sich Jagger, Richards & Co. für dieses ROM in ein Studio begeben und eine halbe Stunde spezielles Material gedreht.



Das war Cher in den 60ern: Ohne Tatoo am Gesäß, dafür aber mit Sonny Bono im Anhang; zu bewundern in »Rock Expedition: The 1960s«. Sonny ist heute übrigens Politiker...

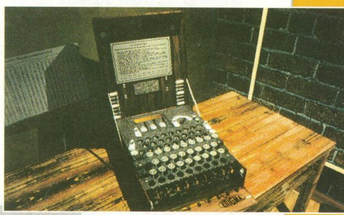


Was wäre passiert, wenn John F. Kennedy das Attentat überlebt hätte? Planen Sie seine Wiederwahl in »Reelect J.F.K.«.

▲ An der Grenze zum Computerspiel

Die einfache Frage »Was ist ein Computerspiel?« wird immer schwerer zu beantworten. Immer mehr Multimedia-Titel enthalten soviele spielerische Elemente, daß die Grauzone zwischen »Entertainment« und »Spiel« wächst. Mittendrin steht beispielsweise die Umsetzung des Bestseller-Buches **Dinotopia** von Turner Home Entertainment. Das Buch um eine Insel, auf der Mensch und Dinosaurier friedlich miteinander leben, wird in der CD-ROM-Version um Adventure-Elemente angereichert. Sie schlüpfen in die Rolle eines Geschwisterpaares, welches nach einem Schiffbruch auf diese Insel verschlagen wird. Kleinere Rätsel hindern Sie daran, einfach durch die Seiten des Buchs zu blättern.

Von vielen Titeln, die sich mit amerikanischer Zeitgeschichte beschäftigen und wegen einer dicken Schicht Patriotismus von deutschen Benutzern nur schwer zu ertragen sind, hob sich **Reelect JFK** deutlich positiv ab. Das Programm versetzt den Benutzer in die Rolle John F. Kennedys nach einem mißglückten Attentat in Dallas. Im Verlauf des Programms sollen Sie herausfinden, wer hinter dem Mordanschlag steckt, und gleichzeitig die Wiederwahl sichern. Dazu können Sie detallierte Entscheidungen zu den Krisen der damaligen Zeit wählen; so wollen die Programmierer angeblich 81 alternative Versionen des Vietnam-Krieges und ganze 72 unterschiedliche Enden des Attentats-Szenarios integriert haben.



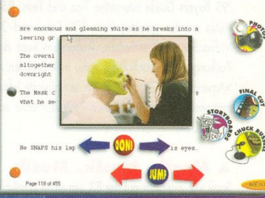
In »The Secret of Bletchley Park« erleben Sie ein spannendes Kapitel britischer Militärgeschichte

Stellen Sie sich vor, sie säßen in ihrer kleinen Ferienhütte im Wald, gelegen an einem beschaulichen See. Hier wollen Sie Ihr bisheriges Leben Revue passieren lassen und all die Erinnerungen von der Kindheit bis heute für die Nachwelt festhalten, vielleicht sogar Fotoalben sortieren. Wenn Sie sich die Hütte nicht leisten können und außerdem Ihrem Gedächtnis auf die Sprünge helfen wollen, besorgen Sie sich am besten **Echo Lake** von Delrina.

Echo Lake ist die Simulation besagter Hütte. Auf dem Bildschirm sehen Sie die rustikalen Möbel und viele Bücherregale, in die Sie einzelne Geschichten oder gar Ihrer kompletten Memoiren einräumen können.

Echo Lake hilft Ihnen mit ein paar Fragen, sich an die Momente Ihres Lebens zu erinnern. Bei entsprechender Hardware (Scanner, Soundkarte) können Sie auch Tonaufnahmen und Bilder in die Bücher einordnen. Fertig geschriebene Geschichten lassen sich ausdrucken oder auf eine Diskette speichern, komplett mit einem Abspiel-Programm für Windows. Das klingt zwar nach einem Job, den auch eine typische Textverarbeitung erledigen könnte, aber das Ambiente und das gezielte Auslösen von Erinnerungen machen Echo Lake zu einer innovativen Software, die man unbedingt erlebt haben sollte.

Während Sie verschiedene Drehbuch-Versionen lesen, können Sie Fotos aus der Produktion und »verlorene« Filmschnipsel betrachten



Genauso bunt und verrückt wie der Film präsentieren sich die Menüs von »Behind The Mask«

▲ Potpourri der Seltsamkeiten

Feministinnen und andere organisierte Gruppen achten drauf, daß Politiker und andere Gestalten öffentlichen Lebens ja niemanden sprachlich auf die Füße treten – in den USA nennt sich das »Political Correctness«. Das Buch **Politically Correct Bedtime Stories**, in dem ein asexuelles Wesen mit Wachstumsstörungen und Flugfähigkeit (sprich: eine Fee) alte Märchen auf garantiert keimfreie Weise erzählt, wird von MacMillan in ein CD-ROM umgewandelt, das vor böser Satire nur so trieft. Neben den Stories aus dem Buch wird es unter anderem einen politisch korrekten Phrasendrescher und diverse Bildschirmschoner geben.

Einen Computer verbindet nicht zuletzt der Monitor mit dem Medium Fernsehen. Die Multimedia-Gurus von »Byron Preiss« wollen im Herbst nun eine ganze Reihe von TV-CDs auf den Markt bringen. Fans freuen sich auf Multimedia-Ausgaben von **Baywatch**, **Beverly Hills 90210**, **Melrose Place** sowie die Comedy-Serie **Frasier**. Alle Disks enthalten neben Videoclips und Bildschirmschonern ein elektronisches Nachschlagewerk mit Zusammenfassungen aller gedrehten Folgen. Außerdem dürfen Sie Briefpapier mit Bildern der Stars ausdrucken und einen Multimedia-Kalender aktivieren, damit Sie ja keine Folge im Fernsehen verpassen.

Etwas ernster geht es bei Byron Preiss auch zu. Die Romane von John Steinbeck werden in Multimedia-Fassungen umgewandelt, die unter anderem Ausschnitte aus allen Verfilmungen, Interviews und Hintergrund-Material enthalten. In Arbeit sind **Of Mice and Men** und **The Pearl and the Red Pony**. In Zusammenarbeit mit einer amerikanischen Wissenschafts-Zeitschrift und Microsoft entsteht **Scientific American Library's The Planets**, eine Reise durch das Sonnensystem. Und als biographischer Titel erwartet uns **The Ultimate Einstein**, eine Multimedia-Tour durch das Leben des wohl bekanntesten Wissenschaftlers der Welt.

Auf der E3 gab sich Medio Multimedia noch siegessicher. So zeigte man beispielsweise **Mind of a Killer**, eine CD die sich mit Serienmördern beschäftigt. Die Packung und das Programm wimmelt nur so von Warnungen »Achtung! Jetzt wird's blutig! Nicht für Kinder geeignet!«. Geholfen hat's wenig: Wenige Tage nach der Messe entließ Medio mehr als die Hälfte seiner Mitarbeiter und stellte die Entwicklung weiterer ROMs ein. Lediglich das monatlich erscheinende Nachrichtenmagazin auf CD, **Medio Magazine**, wird noch weiterentwickelt und soll mit einem Online-Dienst kombiniert werden.

Schadenfreude gab's bei »Graphix Zone« zu sehen – nein, nicht wegen Medio! Vielmehr erwarb man die Lizenz für **Americas Funniest Home Videos**. Das amerikanische Pendant zum deutschen »Bitte lächeln« hat immerhin ein Archiv von sage und schreibe 400.000 Clips, bei denen sich im wesentlichen normale Leute vor laufender Kamera auf spektakuläre Art und Weise weh tun.

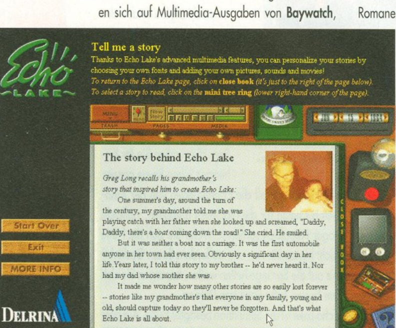
Den Preis für die skurrilste Scheibe der Messe verleihen wir dann allerdings doch an **The Crocodile Hunter** der Firma »Big Hand Asia Pacific« aus Australien. »Unglaublich furchtlos hat der Australier Steve Irwin die Hauptrolle in diesem echten Action-Abenteuer auf Compact Disc gemeistert. Mit seiner amerikanischen Frau Terri versucht Steve große herumstreunende Krokodile aus bewohnten Gegenden umzusiedeln und damit sowohl Menschen wie auch seine geliebten „Crocs" zu beschützen.« Jetzt wissen wir's ganz genau... **(bs)**

DIE COOLSTE CD VON L.A.

Nach unserer Meinung hat die CD »Behind the Mask« von Turner New Media klar den Preis für die beste Multimedia-CD der Messe verdient. Bei dem ROM handelt es sich um einen Blick hinter die Kulissen des Fantasy-Comic-Films »Die Maske«. Im Film bekommt Knautschgesicht Jim Carrey durch eine grüne Maske übersinnliche Kräfte, die aber auch negative Auswirkungen auf den Charakter haben.

Für Filmfreunde ist die CD-ROM eine wahre Fundgrube. Neben Ausschnitten aus dem Film und Interviews mit Regisseur und Schauspielern finden Sie hier beispielsweise mehrere Versionen des Drehbuchs, Szenen, die beim endgültigen Schnitt verlorengingen (darunter eine komplette, drei Minuten lange Wikinger-Sequenz) und detallierte Informationen zu den Computergrafik-Spezialeffekten. Von einigen Szenen sind beispielsweise sechs bis sieben unterschiedliche Versionen gespeichert, so daß Sie sehen können, wie verschiedene Animationen ausprobiert und dann doch wieder verworfen wurden.

Im Soundeffekte-Labor können Sie Szenen des Films nachvertonen oder in einem Katalog nachschlagen, wer offizielle Mask-T-Shirts und Mützen vertreibt.



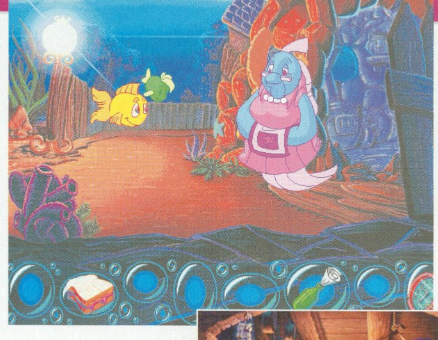
Memoiren als Multimedia-Show? »Echo Lake« versucht Erinnerungen zu wecken und Ordnung in Ihr Gedächtnis zu bringen.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Messebericht:

E3-Edutainment

Schöner Lernen



Bunt und witzig: »Putt-Putt saves the Zoo« von Humongous Entertainment.

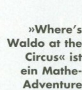
Krümel-Grafik und Micker-Sound in Kinder-Software sind passé. Wir haben die Highlights der Edutainment-Neuheiten zusammengefaßt.

Aktuell

Software für Kids im angestaubten Shareware-Look ist völlig »out«, wie die E3 eindrucksvoll bewies. Neben LucasArts mit »Mortimer and the Riddle of the Medallion« (Bericht im letzten Heft) zeigten viele andere Firmen Produkte, die es mit der »erwachsenen« Spiele- und Multimedia-Konkurrenz locker aufnehmen können.

Eines der gelungensten Beispiele, wie Lerneffekte und ansprechende Aufmachung kombiniert werden, zeigte TerraGlyph. Ihr erstes Produkt **Hansel and Gretel and the enchanted Castle** wird im Herbst erscheinen und versetzt die Kinder in die cartoonhafte Umgebung des bekannten Märchens. Sie werden zu den Hauptpersonen der Geschichte und lernen quasi nebenbei bis zu vier andere Sprachen. Beim ersten Klick auf ein Objekt wird dieses in der Muttersprache des Kindes ausgesprochen, beim zweiten Mal in einer einstellbaren Fremdsprache. Das CD-ROM enthält Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und sogar Japanisch.

Mit dem Lösen von Mathe-Aufgaben hilft das Kind Held Waldo in **Where's Waldo at the Circus** von Warner Active. Der Junior muß dabei eine verschwundene Pfeife suchen, sich durch eine farbenfrohe Umgebung bewegen und erhält dabei noch Mathe-Nachhilfe.



»Where's Waldo at the Circus« ist ein Mathe-Adventure



▲ Lebendige Bücher

Die bekannte »Living Books«-Serie von Broderbund soll nun endlich deutschsprachig veröffentlicht werden. Distributor Bomico arbeitet an der Umsetzung und plant, die erste CD-ROM der Reihe im Herbst zu veröffentlichen. Die lustig und intelligent aufgemachten Programme bieten nicht nur viel Unterhaltung, sondern sind dank ihrer Zweisprachigkeit auch lehrreich.

Humongous Entertainment, die sich mit Programmen wie »Putt-Putt goes to the Moon« einen Namen machten, erweitern ihre weiterhin englischsprachige Palette. Für die spielerischen Inhalte des neuen Adventures **Putt-Putt saves the Zoo** sorgt unter anderem Ron Gilbert, der sich mit »Monkey Island« seine Lorbeeren verdiente. Mit den Programmen der **Junior Field Trips** lernen die Kids auf unterhaltsame Weise das wichtigste über **The Airport**, **The Farm** und **The Jungle**. Ein neues kindgerechtes Animationsprogramm zum Erstellen eigener Zeichentrickfilme präsentierte BigTop. Die **Cartoon Toolbox** mit der Katze Felix als Aufhänger soll über 30 Hintergründe, 200 Objekte, 30 Spezialeffekte und diverse Musikstücke bieten.

Für kleine Detektive sind die Programme **Operation Neptune** und **Super Solvers out numbered** gedacht. The Learning Company will damit spannende Abenteuerspiele und Matheaufgaben kombinieren, ohne die Kids zu langweilen. Schöne Grafiken, spritzige Animationen und mehrere Schwierigkeitsgrade machen die Programme für 7- bis 14jährige Schüler interessant. Ob es eine speziell auf Deutschland zugeschnittene Version geben wird, ist allerdings fraglich. Gleiches gilt für das bunte Programm **Read, write and type**, das mit »lebendigen« Tasten den Kindern lesen, schreiben und tippen beibringt.



Fünf Sprachen und stimmungsvolle Grafiken in »Hansel and Gretel and the enchanted Castle«

▲ Wissenschaft für Kids

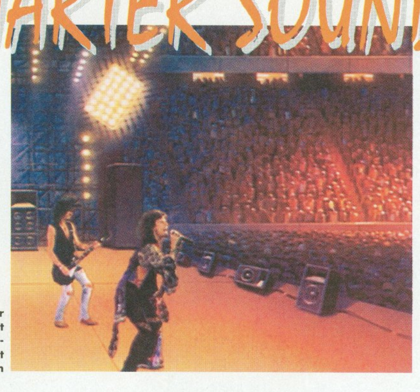
Wissenschaft leicht gemacht ist das Ziel von **Eddy the Robot**, der die Kids durch alle Bereiche von Physik oder Chemie bis zur Photosynthese oder Motoren führt. Mit gerenderten Objekten, zahlreichen Animationen und digitalisierten Videos sollen die Zusammenhänge begreifbar und interessant präsentiert werden. Die englische Version wird erst Anfang 1996 veröffentlicht, bis dahin will sich Hersteller Megatoon auch einen europäischen Partner für anderssprachige Versionen suchen.

The incredible Adventures of Aristotle McGuffin: Easier said than Dungeon entführt den PC-Nachwuchs auf einen Multimedia-Trip ins mittelalterliche England, wo der Namensgeber der Programm-Serie, ein verschrobener Professor, gestrandet ist. Um mit seiner kaputten Zeitmaschine wieder in die Gegenwart zurückzukehren, müssen die Kids ihm helfen, einige Rätsel zu lösen. Das geht nur, wenn sie alles über das Mittelalter erfahren und dieses Wissen in zahlreichen Puzzles anwenden. Neben dem fundierten Inhalt legen die Programmierer, die vorher an der »Carmen Sandiego«-Serie bastelten, viel Wert auf eine authentische Atmosphäre. Time Warner Interactive will das Lernspiel im Herbst veröffentlichen. **(fs)**


HÖLLENRITT
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
HI-OCTANE™
Erobert die Straße ab Juli.
VOM THEME PARK™- UND MAGIC CARPET™-PROGRAMMIERTEAM
Theme Park, Magic Carpet und Hi-Octane sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.



HARTER SOUND



»Quest for Fame« lädt zu einer Jam-Session mit Aerosmith ein

Rockige Riffs von Aerosmith, Surround-Sound vom Gamepad: Nicht nur für Musiker gab es interessante Hardware auf der E3 zu sehen.

Nichtsahnend schlendert man am Stand der Firma Ahead vorbei, hört wohlbekannte Gitarren-Riffs von Aerosmith und sieht einen Herrn mittleren Alters auf der Bühne stehen und auf einen Tennisschläger einhämmern. Verwundert reibt sich der Redakteur die Augen, murmelt etwas von »Jet-Lag« und merkt dann, daß er es mit dem Nachfolger der »Virtual Guitar« zu tun hat. Der **Virtual Pick** sieht wie ein vergrößertes Plektrum aus und hat ein dünnes Plastikplättchen, mit dem der Möchtegern-Gitarrero auf beliebigen Gegenständen herzhaft herumschraddeln darf.

Der »Virtual Pick« ist die kleine Ausgabe der »Virtual Guitar«

Passend zu den beiden Pseudo-Instrumenten gibt es das brandneue Spiel **Quest for Fame**, in dem Sie versuchen, Ihre Gitarrenkünste so zu verbessern, daß Sie mit Aerosmith in einem ausverkauften Stadion spielen dürfen. Dabei sind keine Notenkenntnisse nötig, sondern nur etwas Rhythmusgefühl, um im Takt den »Virtual Pick« gegen Mutters Pfanne zu schlagen. Eine Art EKG zeigt die Schlagart, den Rest erledigt (hoffentlich) das Rock'n'Roller-Herz.

Selbst eher skeptische Zeitgenossen konnten dem Programm einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen. Dank der guten Grafik des Spiels und vieler Aerosmith-Stücke hat es für Fans kernigen Rocks einiges zu bieten. Der »Virtual Pick« soll zusammen mit »Quest for Fame« geliefert werden und um die 120 Mark kosten.

▲ Action-Joystick

Thrustmaster weitet sein Angebot von den Simulations-Sticks in Richtung Actionspiele aus. Der **XL Action Controller** ist mit seinen kurzen Wegen für schnelle Spiele geeignet und bietet drei günstig angebrachte Feuerknöpfe, so daß Links- und Rechtshänder gleichermaßen damit zurechtkommen.

Eine breite Auflagefläche stützt die Hand bei längeren Spielen, außerdem läßt sich der Action Controller sowohl in der Hand als auch auf dem Tisch gut bedienen. Zusammen mit dem Mark 2 Weapon Control System von Thrustmaster sind seine Funktionen sogar programmierbar. Der Preis wird um die 70 Mark liegen.

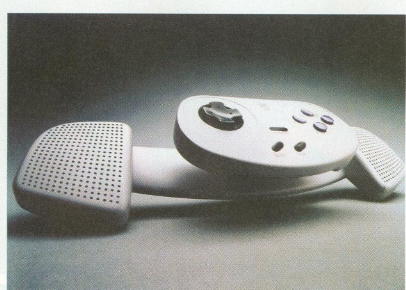
▲ Das 3D-Joypad

Wenn Sie einen Soundblaster 16 oder die Sting-CD »Soul Cages« besitzen, haben Sie schon was von »Qsound« gehört. Dabei handelt es sich um eine Technik, die aus normalen Stereo-Boxen eine Art Surround-Sound kitzelt, ohne daß weitere Lautsprecher oder teure Decoder notwendig wären. In Computerspielen ist der Erfolg von Qsound bisher jedoch ausgeblieben. Kaum ein Software-Hersteller hat das Verfahren für seine Spiele lizensiert.

In einem zweiten Anlauf geht Qsound das Problem jetzt von der Hardware-Seite an. Das »Virtual Surround Game Pad« ist ein spezielles Gamepad, das nicht nur für Input sorgt: Zwei seitlich angebrachte Lautsprecher sollen den Spieler in Surround-Sound tauchen.

Die Lautsprecher geben nämlich nicht einfach das Stereo-Signal der Soundkarte wieder. Vielmehr bearbeitet ein Prozessor im Soundpad den Klang so um, daß die beiden Mini-Lautsprecher am Pad akustisch zu einer Surround-Anlage werden. Unter 100 Mark soll die Kombination aus Klang- und Steuererlebnis kosten. Zur E3 waren die Versionen für Nintendo und Sega fertiggestellt, an der PC-Variante (sowohl als Joypad wie auch als Stick) wurde noch gebastelt. Erscheinungstermin in den USA wird der Oktober sein; der Europa-Vertrieb ist noch nicht geklärt.

(fs/bs)



Das »Virtual Surround Game Pad« kombiniert 3D-Sound und Game Pad


HI-OCTANE™
In den trostlosen Straßen des 21. Jahrhunderts geht es ums blanke Überleben. Hi-Octane™ setzt Sie an das Steuer eines mit Waffen gepanzerten Hov-Cars mit einer Höchstleistung von mehr als 600km/h. Sie können mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch Städte, Wüsten und Berglandschaften rasen, wobei Sie Ihre Raketenwerfer und Maschinengewehre sicher gut gebrauchen können. Wählen Sie zwischen sechs perfekt ausgestatteten Fahrzeugen, und spielen Sie mit Hilfe der Mehrspieler-Option gleichzeitig gegen sieben Freunde. Ultraschnelle, gnadenlose Arcade-Action wird garantiert...
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Von Bullfrog, ausgezeichnet als Entwickler des Jahres auf der ECTS 1995
95 ECTS
Hi-Octane
PC CD
Von
Bullfrog
Runs even better on a Pentium™ processor
intel inside
pentium
Electronic Arts GmbH, Postfach 15 53, 33245 Gütersloh, Tel.: 0 52 41/2 60 24 • Hi-Octane ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

Hinter den Kulissen: »NHL Hockey '96«

FRÖHLICHE EISZEIT



Mit 3D-Grafik, Raufereien und intelligenteren Spielern greift »NHL Hockey '96« nach der Sportspiel-Meisterschaft. Wir plauderten mit den Machern von EA Sports.

Der größte Unterschied zwischen »NHL Hockey '96« und seinen beiden Vorgängern auf dem PC ist zweifellos die Grafik. Die zweidimensionale Darstellung wird verabschiedet, denn jetzt regieren fliegende Kameras die Stadien. Das Programmierteam von EA Sports in Kanada verwendet jedoch noch mehr Zeit auf Verbesserungen im Detail, die alten NHL-Hasen ebenso wie Einsteigern das Spielen versüßen sollen. Ken Sayler, Produzent des Spiels, ließ im Gespräch mit PC Player hinter die Kulissen blicken.

Aktuell

»Jeder Spieler besitzt eine Aggressions-Variable, deren Wert steigt, wenn er gecheckt wird.«

PCP: Ken, wo liegen denn die größten Unterschiede zwischen der neuen und der alten Version von »NHL Hockey«?

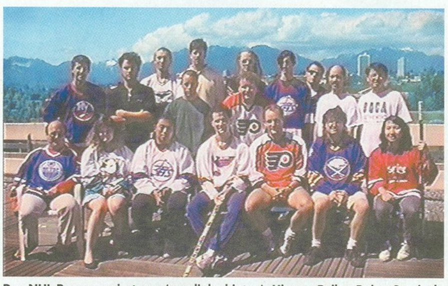
Ken: Wir haben uns diesmal teilweise an den Versionen für die Sega-Konsole orientiert und einige Details verbessert, aber die Grafik beeinflußt das Gameplay am stärksten. Jetzt fliegen die Kameras um 360 Grad drehbar durchs Stadion, außerdem benutzen wir erstmals Super VGA, aber nur für Pentiums.

PCP: Die Animationen der Spieler, vor allem der Torhüter, sehen toll aus. Wie habt ihr das hinbekommen?

Ken: Wir benutzen einen 3D-Renderer und die »Rotoscaping«-Technik. Wir haben unserem Künstler Eishockey-Lehrgänge auf Video gezeigt und ihn ins Stadion geschleppt. Er hat Skizzen von Hand gezeichnet, das ganze am PC verfeinert und mit Drahtgitter-Modellen begonnen. Als nächster Schritt werden Spieler mit einer Hülle umzogen, diese quasi bemalt und dann die einzelnen Bewegungsphasen verkleinert. Nächstes Jahr werden wir wohl mit »Motion Capturing« arbeiten, dann wird's nochmal um einiges besser!



Sie dürfen die Leistungen zweier Spieler direkt vergleichen



Das NHL-Programmierteam (von links hinten). Hintere Reihe: Dejan Stanisaljevic, Hanno Lemke, Tom Graham und Peter Nash. Mitte: Andy Glavina, Jeff Dyck, Steve Royea, Dave Warfield, D. Funky Swalding, Lance Wall und Richard Mul. Vorne: Jay MacDonald, Serena McCabe, Phil Chow, Kurt Kennett, unser Interviewpartner Ken Sayler, Foster Hall und Victoria Wong.

PCP: Wird es diesmal die von vielen heißersehnten Raufereien auf dem Eis geben?

Ken: Ja, die waren schon in der Sega-Version und wir haben es für den PC übernommen, aber ausgebaut. Es gibt jetzt neue Aktionen, das macht gleich viel mehr Spaß.

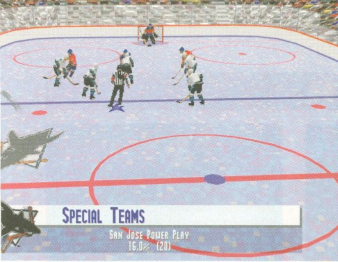
PCP: Wie funktioniert das: Kann ich jederzeit mit einem Gegner eine Keilerei beginnen oder wird das vom Computer gesteuert?

Ken: Jeder Spieler besitzt eine Aggressions-Variable, deren Wert steigt, wenn er gecheckt wird. Ab einem gewissen Punkt gibt es einen Kampf zwischen zwei Spielern. Dann saust die Kamera runter aufs Spielfeld und zeigt die Gegner in Großaufnahme. Du kannst auf den Kopf oder den Magen schlagen und sogar das Trikot über die Ohren des anderen ziehen – es macht verdammt viel Spaß. Das ganze funktioniert natürlich auch bei zwei menschlichen Spielern.

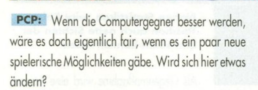
PCP: Aber wie ist das denn mit den Verletzungen? Da hatte mancher Hockey-Fan seine Probleme in den alten Versionen, da es keine länger andauernden Verletzungspausen gab.

Ken: Die Handhabung der Verletzten bleibt im Prinzip gleich. Wir haben das ganze nur besser animiert. Der verletzte Spieler wird vom Platz getragen und wir haben die Team-Logos vom Boden entfernt, damit man es besser sieht. Längere Verletzungen gibt es nicht, da wir den Liga-Manager möglichst flexibel gestalten wollen. Der Spieler darf ja einige Spiele überspringen und auch wieder zurückkehren. Der Aufwand wäre zu hoch gewesen, dabei noch Spieler zu verwalten, die über zwei oder drei Spieltage verletzt sind.

PCP: Vielen war außerdem die Auslegung der Regeln zu lasch, denn nur selten gab es Fünf-Minuten-Strafen.



Die 96er-Version enthält neue Fünf-Minuten-Strafen



Eine Kamera zeigt das Stadion auch aus großer Höhe



Die Spielfiguren wurden komplett gerendert

Ken: Wir werden neue Strafen einführen, die größtenteils über fünf Minuten gehen. Auch die Goalies erhalten nun Penalties, wenn sie auf Zeit spielen. Aber wir wollen nicht jede mögliche Strafe einbauen, denn wir legen Wert auf einen Kompromiß zwischen Simulation und Spielbarkeit.

PCP: Könnte man dieses Problem nicht über mehrere Schwierigkeitsgrade lösen?

Ken: Das bauen wir auch ein. Es gibt vom »Rookie«-Modus, der eher Arcade-mäßig ohne viel Regeln läuft, bis zum »Allstar«-Modus drei Schwierigkeitsgrade, wobei der höchste eine richtige Simulation ist – mit den oben genannten Einschränkungen.

PCP: Werden dann die Computergegner stärker? Bei NHL '95 sind für geübte Spieler Siege gegen den Computergegner ziemlich unproblematisch.

Ken: Oh, keine Angst, denen setzen wir ein paar dicke Brocken vor. Vor allem die Torhüter werden deutlich stärker, ohne unbezwingbar zu sein. Durch die drei Schwierigkeitsgrade haben wir die Möglichkeit, Einsteigern leichtere Gegner zu servieren, während Profis gegen wirklich gute Teams spielen dürfen.

PCP: Wenn die Computergegner besser werden, wäre es doch eigentlich fair, wenn es ein paar neue spielerische Möglichkeiten gäbe. Wird sich hier etwas ändern?

Ken: Einiges! Nehmen wir zum Beispiel die Schlagschüsse: Ein Spieler kann zum Schlagschuß ausholen wie gewohnt, doch darf er den Schläger solange in der Luft lassen, wie er will. Jetzt kann er entweder schießen oder den Schuß nur antäuschen und seinen Gegner ausspielen. Das ist sinnvoll, wenn sich ein Verteidiger vor dir auf den Boden wirft, um den Schuß abzufangen. Außerdem haben wir ein neues Paß-System entwickelt, mit dem man Volley passen kann. Das geht viel schneller als mit der alten Methode und ist gerade bei Breaks tödlich für den Gegner.

> **»Das neue Paßsystem ist gerade bei Breaks tödlich für den Gegner.«**

PCP: Für mich war das Spiel in Über- bzw. Unterzahl immer etwas unbefriedigend, da ein realistisches Power Play nur schwer möglich war.

Ken: Auch hier haben wir uns etwas einfallen lassen, denn der Computer verfolgt nun automatisch eine entsprechende Strategie. Du kannst auf einen deiner Spieler passen, den du nicht übernehmen kannst, sondern der selbstständig spielt. Du läufst mit, forderst den Paß an und der Rest liegt bei dir!

PCP: Das könnte gut klappen, wenn nicht ein Problem wäre: Bei den alten Versionen spielt ein Right Wing nur wie ein Right Wing und ein Center macht als Linksaußen nur dann Sinn, wenn man ihn selbst spielt.

Ken: Das wissen wir, deshalb wurde auch die künstliche Intelligenz der Spieler überarbeitet. Sie suchen jetzt ständig alle Positionen ab und scannen, wo der Puck ist. Entsprechend spielen sie, und wenn ein Right Wing in die Center-Position läuft, spielt er wie ein Center.

PCP: Wie wird denn das Drumherum aussehen? Viel Sprache, Digi-Bilder uns so?

Ken: Genau. Wir haben wieder alle Namen, Werte und Statistiken der Vorgänger-Versionen, auch den Editor des 95er-Spiels. Dazu kommen rund 600 große Fotos von Spielern, 300 digitalisierte Hockey-Cards und voraussichtlich 15 Videoclips mit Interviews, in denen NHL-Stars Tips geben.

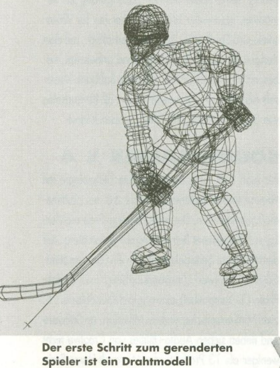
PCP: Wird es eine deutsche Version geben, mit deutscher Sprachausgabe?

Ken: Ja, auf jeden Fall. Wir werden diesmal in der englischen Version nicht nur die Nummern der Spieler vom Stadionsprecher durchsagen lassen, sondern auch jeden Namen. Für die deutsche Version ist bislang geplant, die Rückennummern deutsch zu sprechen, die Namen sind eher unwahrscheinlich.

PCP: Gibt es einen Zwei-Spieler-Modus?

Ken: Zwei Spieler dürfen per Modem antreten, vielleicht benutzen wir sogar ein neues Split-Kabel für den Joystick-Port, damit vier Leute gleichzeitig spielen können. Doch das ist noch nicht spruchreif, vielleicht nächstes Jahr.

PCP: Ken, vielen Dank für das Gespräch. (fs)



Der erste Schritt zum gerenderten Spieler ist ein Drahtmodell

So sieht ein Torhüter nach dem Rendern aus. Als nächster Schritt werden die Texturen für die Kleidung aufgetragen.

AKTUELLE MELDUNGEN



Ascon hat eine in Super-VGA-Auflösung gehaltene Hubschrauber-Actionsimulation in der Mache

Neben Statistiken zeigt Pole Position auch nette Sichten der einzelnen Rennstrecken

ELISABETH AUF DER POLE POSITION?

Das deutsche Softwarehaus Ascon hat drei neue Programme in der Mache: Die Wirtschaftssimulation »Elisabeth I« soll endlich im Herbst '95 erscheinen. Als Schiffskapitän betreibt der Spieler nicht nur Handel mit 15 Gütern, sondern auch intrigenreiche Diplomatie. Außerdem wird er Seeschlachten zu bestehen haben und nach Erhalt eines Kaperbriefs zum Seeräuber avancieren können.

Dem Profi-Rennsport widmet sich das demnächst erscheinende »Pole Position« von der Managementseite her. Fahrer und Boxencrew müssen angeworben und trainiert, technische Neuerungen in den Rennwagen eingebaut und die Sponsoren im Auge behalten werden. Die eigentlichen Rennen sollen in hochwertiger Grafik mitzuverfolgen sein, wobei man dem Fahrer per Funk taktische Anweisungen geben kann.

Am vielleicht interessantesten ist aber der dritte Ascon-Neuling: Im Jahre 2004 schließen sich die vier weltweit größten Mafiagruppen zusammen und bedrohen mit ihrer geballten Macht die freien Staaten der Erde. Als Gegenmaßnahme wird eine internationale Polizeitruppe ins Leben gerufen, die sich mit insgesamt sechs Helikoptertypen der kriminellen Großvereinigung entgegenstellen soll. Die noch namenlose Simulation wird vermutlich Anfang nächsten Jahres erscheinen.

MICROSOFT ALS BÖRSENSCHRECK

Die Meldung klang für Amerikaner und Europäer harmlos: Die »Nihon Keizai Shimbun«-Zeitung in Japan druckte als Titelzeile die Nachricht, daß Microsoft mit der japanischen Softbank Corporation eine Allianz einginge, um Windows 95-Spiele zu entwickeln. Diese Nachricht schlug Wellen: Der Handel mit der Softbank-Aktie an der Tokioter Börse wurde erstmal ausgesetzt, um die Fakten zu prüfen.

Offensichtlich hat man auch in Japan Respekt vor dem PC und Windows 95, welches dort im September erscheinen soll. Die Aktien der Videospielefirmen Sega und Nintendo fielen nach der Meldung innerhalb eines Tages um knapp 10 Prozent; für die Nintendo-Aktie lagen gar derart viele Verkaufsorder vor, daß auch hier die Börsenaufsicht den Handel mit der Aktie erstmal aussetzte.

Es wird erwartet, daß es Softbank mit diesem Deal gelingt, seine Spiele weltweit kostengünstig zu vermarkten; japanische Titel sind bisher nur für Videospiele und Spielhallen-Automaten erhältlich, auf dem riesigen PC-Markt aber weitgehend unbekannt. Insbesondere wird befürchtet, daß eine Softbank-Microsoft-Allianz den Vormarsch neuer 32-Bit-Konsolen von Sega, Nintendo und Sony bremsen könnte.

KURZ & BÜNDIG

+++ Zum hierzulande Anfang August startenden Megafilm »Batman Forever« gibt es im Internet nun eine eigene Web-Seite: Unter der Adresse »http://www.batmanforever.com« finden Sie Textinformationen und digitalisierte Versionen mehrerer Filmschauplätze.

+++ Das PC-Programm »Fritz« ist Weltmeister im Computerschach: Es setzte sich gegen 23 Konkurrenten durch und besiegte dabei sowohl den IBM-Forschungsrechner »Deep Blue«, als auch den amerikanischen »Star Socrates«, der über 30 Gigabyte Speicher verwendet. Fritz errang seine Siege dagegen auf einem handelsüblichen Pentium mit 16 MByte RAM.

+++ AMD hat den bislang schnellsten 486er-Prozessor entwickelt: Der »120-MHz-Am486« stellt eine verbesserte Version des 100 MHz schnellen Vorgängers dar und bietet einen Write-Back-Cache. Angeblich soll der Chip eine der unteren Pentium-Klasse vergleichbare Leistung erbringen.

+++ Microsoft stellte kürzlich die ersten 70 europäischen Online-Provider für sein Microsoft Network vor, die das Netzwerk beim oder kurz nach dem Start mit Inhalten versehen sollen. Es ist allerdings noch nicht geklärt, ob Windows 95 von Beginn an mit der Network-Software ausgeliefert wird.

+++ Sie haben gerade ein Sechsfach-Speed-Laufwerk gekauft, um langfristig up to date zu sein? Vergessen Sie's; Chinon will die erste Firma sein, die ein Achtfach-Speed-Laufwerk auf den Markt bringt. Die Entwicklungsabteilung soll das Wunderding bis Anfang 1996 fertiggestellt haben.

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

Makers of the 20th Century: **News Multimedia (Tochterfirma von News International, die u.a. »The Times« publizieren) stellt 200 Frauen und Männer unseres Jahrhunderts vor, die in Politik, Forschung und Design Geschichte geschrieben haben.**

The Improv Presents Win95 For the Technically Challenged: **Von Graphix Zone kommt in Kürze eine CD-ROM, die »technisch Unbedarften« auf humorvolle Weise den Einstieg in die Computerbedienung erleichtern möchte, mit Betonung von Windows 95.**

Spaß am Sex: **Diese Telstar-Aufklärungs-CD hat kürzlich die USK-Freigabe »ab 16 Jahren« erhalten. Neben einem etwa einstündigen Video und vielen Fotos werden umfangreiche Texterklärungen gegeben, z.B. zum Thema AIDS.**

Stationen - The Beatles: **Ein weiteres Produkt der tewi-Multimedia-Reihe dreht sich um die berühmten Pilzköpfe aus Liverpool. Rund 2000 Bildschirmseiten Text, 400 Bilder und knapp 50 Minuten Ton- bzw Filmaufnahmen sollen enthalten sein.**

SOUNDBLASTER X 4

Für rund 830 Mark bietet Creative Technologie mit »Sound Blaster Multimedia Home 4x« ein Multimedia-Upgradekit an. Der recht happige Preis rechtfertigt sich bei näherer Betrachtung der Ausstattung: Auf der Hardware-Seite bekommt man ein Quadraspeed-CD-ROM-Laufwerk (multisessionfähig und Kodak-Photo-CD-kompatibel), eine original Soundblaster 16, zwei Minilautsprecher und ein Mikrofon. An Software sind neben sieben Audio-Utilities von Creative nicht weniger als 13 Produkte der Microsoft-Home-Serie



Teuer, aber leistungsstark: das »Soundblaster Multimedia Home 4x«

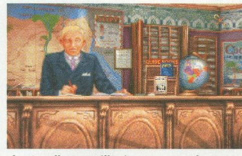
enthalten, darunter »Cinemania '95«, »Encarta '95« und »Works 3.0 Multimedia Edition«.

BETRAYAL AT KRONDOR 2

7th Level hat sich die Exklusivrechte für alle kommenden Computerspiel-Umsetzungen der Riftwar-Romane (deutsch: »Spaltkrieg-Saga«) von Raymond E. Feist gesichert. In Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Autoren, dessen Bücher bislang eine Gesamtauflage von 12 Millionen Stück erreicht haben, soll auch das beliebte Rollenspiel »Betrayal at Krondor« fortgesetzt werden, das Dynamix mit Feist als Co-Autor entwickelt hatte.

NEUES VON MILLENIUM

Millenium Interaktive läßt seine neuen Computerspiele von Sony Psygnosis auf den Markt bringen. Neben »Extractors« (Nachfolger des Lemmings-Clones »Diggers«), der Simulation von Anti-Terror-Einsätzen mit »Deadline« sowie einem dreidimensionalen Actionspiel namens »Defcon 5« ist das Grafikadventure »The Scroll« angekündigt. Dieses stammt vom selben Team wie das in dieser Ausgabe getestete »Silverload« und soll einen Bogen zwischen der heutigen Zeit und der ägyptischen Mythologie schlagen.



The Scroll von Millenium verwendet gezeichnete Bilder als Raumgrafiken

FUßBALLMANAGER ONLINE

Die englischen Softwarefirmen Ocean und Team 17 wollen sich im September mit »IFL Soccer« auf den dichtgedrängten Markt der Fußballmanager quetschen. Eine Besonderheit die soll eine Online-Option sein, bei der mehrere Spieler per DFÜ gleichzeitig gegeneinander spielen können. Außerdem gibt es mehrere Kurz-Szenarios.



BLOB-VERLOSUNG

Mit Wasser und Seife geht es in »Blob – Schlammschlacht 3D« kleinen Ferkeln und anderen Dreckspatzen an den schmutzigen Kragen, mit einer Postkarte haben Sie die Chance, eines der Spiele zu gewinnen. Die Firma Kelly Data verlost 20 CD-ROMs mit dem putzigen und völlig friedlichen 3D-Actionspiel für Kids. Senden Sie Ihre Karte an folgende Adresse:

DMV Verlag, Redaktion PC Player
Kennwort: »Blob«
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist am 28. Juli 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KONFEKTIONSWARE

Auch der Schokoladen- und Fruchtgummihersteller Wissoll hält es für nötig, per Werbespiel auf seine Zuckerwaren hinzuweisen. Bei »Wissoll Circus Trophy« steuert man einen Clown durch fünf grafisch unterschiedliche Levels, in denen jeweils mehrere Schalter richtig umgelegt werden müssen. Nähere Infos gibt's bei Art Department unter der Telefonnummer (0234) 15879. **(la)**

ESCOM

Big Tower P 60/75

„Mein neuer hat

Kennen Sie schon den neuen ESCOM Home Service?



Von ESCOM erhalten Sie nur hochwertige Qualitätskomponenten namhafter Hersteller, und eine Mindestgarantie von einem Jahr bei ESCOM Produkten. Sollte aber doch einmal etwas „zu Bruch" gehen, dann können Sie sich jetzt viel Rennerei sparen - mit dem neuen ESCOM Home-Service!

Fortsetzung nächste Seite

STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®
60/75 MHz

FESTPLATTE
540 MB

ARBEITSSPEICHER
8 MB RAM

GARANTIE
3 JAHRE*

3 PLATIN GARANTIE JAHRE

*Garantie: 3 Jahre auf Rechnereinheit, VGA Karte und Festplatte

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	60/75 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	540 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	3 Jahre
Software	ESCOM Supersoftware

MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups, Corel Draw 4.0; wahlweise MS Word oder MS Excel oder MS Access; MS Works 3.0, MS Scenes Undersea, MS Entertainment Pack 4, Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings für Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe, Marktplatz für Software. Teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

60 MHz

KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 60

2198.-*

INCL.: Monitor, Tastatur
AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB **200.-** / 1,2 GB **270,-**
* FINANZKAUF: nur 74.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 60 ohne Monitor

1799.-*

AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB **200.-** / 1,2 GB **270,-**
* FINANZKAUF: nur 60.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

75 MHz

KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 75

2648.-*

INCL.: Monitor, Tastatur
AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB **200.-** / 1,2 GB **270,-**
* FINANZKAUF: nur 88.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 75 ohne Monitor

2249.-*

AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB **200.-** / 1,2 GB **270,-**
* FINANZKAUF: nur 75.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

Neu

Noch mehr Software

1. Softwarevorteil 2. Marktplatz für Software 3. Bei jedem ESCOM PC im Preis enthalten wahlweise einmal MS Word oder MS Excel oder MS Access auf CD.

WORD EXCEL ACCESS

Außerdem beim Kauf eines CD-ROMs Auswahl eines weiteren Microsoft-Programmes:

Profipack 1

CD ROM Double Speed + wahlweise MS Word oder MS Excel oder MS Access

WORD EXCEL ACCESS

229.-*

Profipack 2

CD ROM Quad Speed + wahlweise MS Word oder MS Excel oder MS Access

WORD EXCEL ACCESS

349.-*

*Nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Big Tower P 90/100/120

jede Menge Power!"

ESCOM Home-Service
Dazu schließen Sie mit uns den neuen kostengünstigen Home-Servicevertrag für eine Laufzeit von 1 Jahr bzw. 3 Jahren ab. Und Sie haben die Wahl zwischen Premium- und Business-Service.

Trouble? Der ESCOM Home-Service kommt!
Ein Hardwareteil ist defekt? Unser Servicetechniker kommt direkt zu Ihnen ins Haus und ersetzt das Teil ohne weitere Kosten. Diese Garantie geben wir Ihnen auf alle Hardwareteile.

Premium-Service:
Der 8-Stunden-Vorrang
Wer sich für unseren Premium-Service entscheidet, wird immer vorrangig bedient. Innerhalb von 8 Arbeitsstunden meldet sich unser Techniker bei Ihnen.

Business-Service:
Alles klar am 3. Tag
Unser Business-Service bringt meist schon nach ein bis zwei Arbeitstagen wieder alles zum Laufen. Denn nur im Ausnahmefall haben unsere Service-Fachleute so viel zu tun, daß Sie etwas mehr Geduld brauchen.

Aber: eigentlich ist es auch ein besonderer Ausnahmefall, wenn Ihre ESCOM-Hardware einmal nicht so zuverlässig funktioniert, wie Sie es von ihr gewohnt sind. Genau deshalb können wir uns dieses attraktive Service-Angebot leisten.

ESCOM Home-Service Premium,
1 Jahr ab **295,- DM**
3 Jahre ab **590,- DM**
ESCOM Home-Service Business,
1 Jahr ab **230,- DM**
3 Jahre ab **460,- DM**

PC go! TESTSIEGER
Ausgabe PC go! 6/95

PC WELT TESTCENTER EMPFEHLUNG 1994
Escom Tower 486 DX2/66 VIP

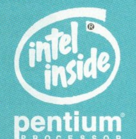
Geschwindigkeit	1
Ausstattung	1,5
Erweiterbarkeit	2
Preis/Leistung	2

Ausgabe PC-Welt 6/95

Big Tower P 90



*Garantie: 3 Jahre auf Rechnereinheit, VGA Karte und Festplatte



pentium® PROCESSOR

90 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 90
2948.-*
INCL.: 850 MB Festplatte Monitor, Tastatur
AUFPREIS auf Festplatte: 1 GB **100.-** / 1,2 GB **170,-**
* FINANZKAUF: nur 98.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 90 ohne Monitor
2549.-*
AUFPREIS auf Festplatte: 1 GB **100.-** / 1,2 GB **170,-**
* FINANZKAUF: nur 85.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

100 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 100
3398.-*
INCL.: 1Gigabyte Festplatte Monitor, Tastatur
* FINANZKAUF: nur 113.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 100 ohne Monitor
2999.-*
INCL.: 1Gigabite Festplatte
* FINANZKAUF: nur 100.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

120 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 120
3998.-*
INCL.: 1 Gigabyte Festplatte Monitor, Tastatur
* FINANZKAUF: nur 133.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 120 ohne Monitor
3599.-*
INCL.: 1Gigabite Festplatte
* FINANZKAUF: nur 120.-/Monat Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

STECKBRIEF
PROZESSOR PENTIUM®
90/100/120 MHz
FESTPLATTE
850 MB/1 GB
ARBEITSSPEICHER
8 MB RAM
GARANTIE
3 JAHRE*

Intel Inside Logo und Pentium sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation.

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	90/100/120 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	850MB/1 GB
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	3 Jahre
Software	ESCOM Supersoftware

MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups, Corel Draw 4.0; wahlweise MS Word oder MS Excel oder MS Access; MS Works 3.0, MS Scenes Undersea, MS Entertainment Pack 4, Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings für Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe, Marktplatz für Software. Teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



LESER-TOP 25



Platz	Titel	Hersteller	PC PLAYER-WERTUNG
1	(2) DARK FORCES	LucasArts	84 %
2	(1) WING COMMANDER 3	Origin	89 %
3	(4) Indiziertes Spiel*	–	– %
4	(9) BIOFORGE	Origin	78 %
5	(18) PANZER GENERAL	SSI	81 %
6	(4) NBA LIVE '95	Electronic Arts	86 %
7	(10) TIE-FIGHTER	LucasArts	85 %
8	(6) MAGIC CARPET	Bullfrog/Electronic Arts	92 %
9	(7) COLONIZATION	Microprose	88 %
10	(3) DESCENT	Interplay	90 %
11	(14) NHL HOCKEY '95	Electronic Arts	90 %
12	(8) REBEL ASSAULT	LucasArts	86 %
13	(11) SYSTEM SHOCK	Looking Glass/Origin	91 %
14	(24) CIVILIZATION	Microprose	91 %
15	(12) DIE SIEDLER	Blue Byte	83 %
16	(19) SIM CITY 2000	Maxis	90 %
17	(-) BATTLE ISLE 2	Blue Byte	85 %
18	(13) NASCAR RACING	Papyrus/Virgin	88 %
19	(17) LITTLE BIG ADVENTURE	Adeline/Electronic Arts	82 %
20 (NEU)	X-COM – TERROR FROM THE DEEP	Microprose	74 %
21	(15) WARCRAFT – ORCS & HUMANS	Blizzard/Interplay	83 %
22 (NEU)	FULL THROTTLE (VOLLGAS)	LucasArts	80 %
23 (NEU)	PSYCHO PINBALL	Code Masters	81 %
24	(-) TRANSPORT TYCOON	Microprose	82 %
25	(-) NOVASTORM	Psygnosis	78 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1995.

Verkaufscharts CD-ROM

Platz	Titel	Hersteller
1	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
2	(-) Flight Unlimited	Looking Glass
3	(-) Sim Tower	Maxis
4	(-) Full Throttle (Vollgas)	LucasArts
5	(2) NBA Live '95	Electronic Arts
6	(-) Jagged Alliance	Sir-Tech
7	(-) Aces-Collection	Dynamix
8	(-) Der Reeder	Software 2000
9	(4) US Navy Fighters	Elecronic Arts
10	(3) Bioforge	Origin

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juni 1995.

Verkaufscharts Diskette

Platz	Titel	Hersteller
1	(1) Hugo	ITE
2	(-) Biing	Magic Bytes
3	(3) Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(2) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
5	(-) Sim Tower	Maxis
6	(-) Classic III	Okano
7	(5) Die Siedler	Blue Byte
8	(4) Panzer General	SSI
9	(-) Der König der Löwen	Virgin
10	(7)Aladdin	Virgin

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juni 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 (5) Windows 3.11
2 (2) Corel Draw
3 (2) Microsoft Word 6.0
4 (3) Norton Commander 4.0
5 (-) Windows 95



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1995.

Spiele, zu denen man sich einen Nachfolger wünscht

Platz	Titel	Hersteller
1	Monkey Island 2	LucasArts
2	Indiziertes Spiel*	–
3	Dark Forces	LucasArts
4	Bioforge	Origin
5	TIE-Fighter	LucasArts



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1 (2) Outpost
2 (1) Bundesliga Manager Hattrick
3 (-) Frontier 2 – First Encounters
4 (-) Lost Eden
5 (-) Rise of the Robots

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Inserentenverzeichnis

+++ PC Player intern: Stellenangebot +++

BITTE MELDE DICH!

Alle Wege führen nach Poing: Die Redaktion PC Player sucht Verstärkung.

Sie lesen nicht nur gerne über PC-Spiele und andere Fun-Anwendungen, sondern wollen selber darüber schreiben? Dann sollten Sie schleunigst Ihre Textverarbeitung anwerfen, denn unser junges, dynamisches (aber hoffnungslos überlastetes) Redaktionsteam sucht Nachwuchs. Wenn Sie sich im Fachbereich PC-Entertainment (Schwerpunkt Spiele) gut auskennen und schon immer einen festen Arbeitsplatz vor den Toren Münchens haben wollten, dann bewerben Sie sich doch bei uns um einen Job als Redakteur(in)!

Neben solidem Fachwissen, Sinn für Humor und einer flotten Schreibe beherrscht unser(e) Wunschkandidat(in) das Talent, selbständig zu arbeiten, übersteht auch gröberen Streß ohne Nervenzusammenbrüche und hat genug Englisch drauf, um mit garstigsten Text-Adventures fertig zu werden. Idealerweise sammelten Sie bereits Erfahrungen im Journalismus und/oder der Computerbranche. Know-how im Umgang mit PC-Hardware ist kein Muß, aber nicht ungern gesehen.

Ihre Bewerbungsunterlagen sollten einen tabellarischen Lebenslauf, zwei Probeartikel sowie Angaben über Ihre spielerischen Vorlieben und PC-Kenntnisse enthalten. Bitte schicken Sie die gesammelten Werke an folgende Adresse:

- **DMV Verlag,**
- **Personalabteilung PC Player,**
- **Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.**

Üben Sie sich dann bitte etwas in Geduld; wir werden uns bemühen, die eingehenden Bewerbungen möglichst schnell zu bearbeiten. **(hl)**

Unser Redaktionsteam kann seine gierige Vorfreude auf den nächsten Neuzugang kaum verhehlen



Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 8/95

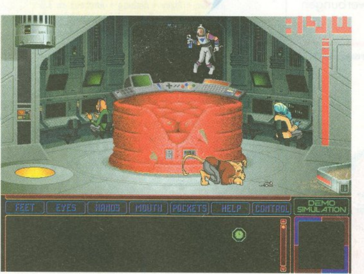
PUTZFIMMEL IM WELTALL

Mit »blanker Scheibe« ist diesen Monat nicht das glitzernde CD-ROM gemeint; Roger Wilco putzt nämlich noch das Sichtfenster seines Raumschiffs im brandneuen »Space Quest 6«-Demo.

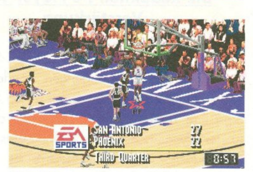
Normalerweise bietet eine spielbare Demo den ersten Level eines Programms. Manche Demos enthalten sogar mehrere Levels. Aber das war den Entwicklern von Sierra Online nicht genug. Für die Demo zu »Space Quest 6« programmierten sie kurzerhand ein paar neue Puzzles. Wenn Sie also die auf unserer CD gespeicherte Mini-Version von Space Quest 6 spielen, haben Sie zwar einige Grafiken aus dem fertigen Spiel gesehen, aber noch keinen Teil der Lösung – sagen zumindest die Programmierer.

Mit gut 120 MByte ist diese Adventure-Demo beispielhaft für die Programme, die Sie diesen Monat antesten dürfen, wenn Sie die Plus-Version von PC Player gekauft haben. Statt Weltraum-Komik können Sie sich ein paar Korbwürfe mit einer spielbaren Demo zu »NBA Live 95« genehmigen, die 90 MByte verschlingt. In toller VGA- oder Super VGA-Grafik spielen Sie die ersten zwei Viertel eines Matches zweier All-Star-Teams.

Wollen Sie stattdessen lieber in historische Gefilde abtauchen, sollten Sie Ihr Windows anwärmen und die »Buried in Time«-Demo installieren. Bei diesem Zeitreise-Adventure versuchen Sie, die Geschichte der Menschheit wieder herzustellen. Das fertige Spiel wird ganze 3 CD-ROMs benötigen, deswegen ist auch hier die Demo mit gut 140 MByte recht massiv ausgefallen.



Im Weltall hört dich keiner lachen: Roger Wilco mischt zum sechsten Mal die Schurken auf – mit einem Galakto-Mop.



Hier hört man die Turnschuhe quietschen: Bei »NBA Live '95« können Sie in der Demo-Version mit den Allstars ein paar Körbe werfen.

Abgerundet wird das durch einen spielbaren Einblick in die Fußball-Management-Simulation »Der Meister« und etwas gehobene Strategie mit dem »Perfect General 2«.

Ordnung ist das halbe Leben

In den letzten Monaten haben wir uns immer bemüht, das CD-ROM möglichst »ordentlich« zu gestalten, damit Ihnen bei einem DIR-Befehl nicht hunderte von Dateien um die Ohren fliegen. Diese löbliche Absicht hatte nur einen Haken, den wir erst in detektivischer Kleinarbeit feststellen konnten: In der Version 6.22 von MS-DOS hat Microsoft klammheimlich das Verhalten von »versteckten« Dateien geändert. Das war der Schlüssel, warum manche Demos auf unseren Testrechnern (noch mit MS-DOS 6.0 und 6.2 ausgestattet) liefen, bei einigen Lesern aber nicht. Das Verstecken von Dateien muß damit aus Kompatibilitäts-Gründen entfallen. Wenn Sie auf unseren CD-ROMs also »DIR« tippen, wird es jetzt etwas unübersichtlicher. Keine Panik: In jedem Directory funktioniert das Kommando »GO«, welches entweder die entsprechende Demo startet oder Ihnen weitere Hinweise gibt.

Mehr Tests, mehr Platz für Demos

Die Umbau-Arbeiten an unserer CD-ROM haben begonnen: Weil Sie sich einerseits mehr »Interaktive Testberichte« gewünscht haben, andererseits aber auch keinen Platz für Spieledemos verlieren wollen, haben wir unseren Testplayer neu organisiert. In Zukunft werden die Informationen in einen Videoclip komprimiert, statt auf viele Einzelsequenzen aufgeteilt. Im Gegenzug können Sie dann multimedial gleich von drei Spielen erfahren, wie unser Team diese bewertet. Dadurch sind weitere Megabytes auf der CD freigeworden, die wir für die immer größer werdenden Spieledemos nutzen können.

Natürlich freuen wir uns weiterhin über Anregungen von Ihrer Seite: Was sollen wir auf unserer CD-ROM verstärkt, besser, weniger oder anders machen? Richten Sie Ihre Leserpost an die Redaktion PC Player Plus, DMV Verlag, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Oder per EMail an CDROM@PCPLAYER.MHS.COMPUSERVE.COM.

Weiterhin auf der Suche sind wir auch nach funktionierenden, gepatchten Spielständen für alle möglichen PC-Spiele. Bei Veröffentlichung auf unserer CD gibt es auch ein kleines Honorar.











Spieletests zum Sehen und Hören: Unser neuer Testplayer nimmt jetzt gleich drei Programme pro Ausgabe unter die Lupe.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruber Str. 46a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

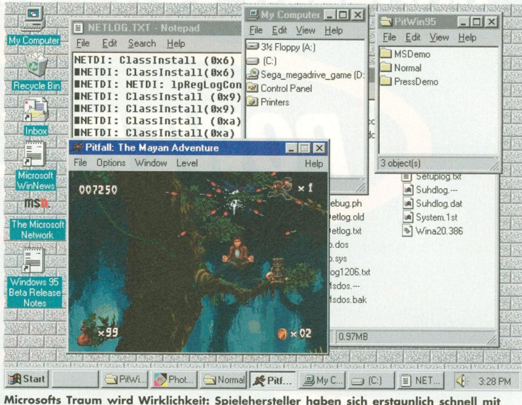
Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

Preview:

»Windows 95«

EIN FENSTER

Vor einem halben Jahr hätte es niemand geglaubt: Windows 95 ist noch nicht erschienen, aber mittlerweile zum heißesten Thema bei den Spiele-Programmierern mutiert. Warum ist Microsofts neue Windows-Version auch für Sie so interessant?



Microsofts Traum wird Wirklichkeit: Spielehersteller haben sich erstaunlich schnell mit Windows 95 angefreundet.

Nichts interessiert Spielehersteller weniger als ein Betriebssystem. An dieser Erkenntnis hat beispielsweise IBM zu knabbern, dessen OS/2 bei den Programmierern von Spielen trotz guten Markterfolgs immer noch eine absolute Außenseiterrolle spielt. Lediglich neue MS-DOS-Versionen fanden in den letzten Jahren ein wenig Beachtung, weil Programmierer sich jetzt in noch mehr DOS-RAM austoben konnten und die Voraussetzungen für ihre Spiele immer weiter heraufschraubten: »Bitte 589 KByte RAM freischaufeln, am besten per Bootdisk und nur mit MS-DOS 6.2«, war so mancher Spieleanleitung zu entnehmen.

Doch am 2. September könnte sich das schlagartig ändern. An diesem Tag soll die endgültige Version von »Windows 95« erscheinen. Und diesmal winkt die Spieleindustrie nicht einfach ab und bleibt lieber beim guten alten MS-DOS. Firmen wie Activision, Origin oder Sierra mischen aktiv mit und setzen schon seit Monaten auf den Erfolg von Windows 95.

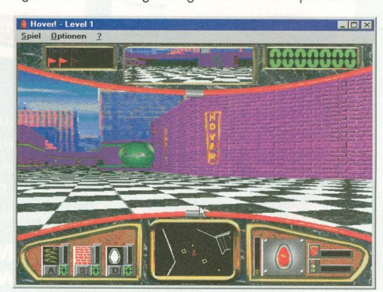
Warum Windows 95 anders ist

Bisher war es beliebtes Streitthema zwischen Windows-Fans und -Hassern: Ist Windows 3.1 ein Betriebssystem oder nicht? Schließlich ist das alte Windows von MS-DOS abhängig und muß als Programm unter DOS gestartet werden. Andererseits ist es mehr, als eine reine Benutzeroberfläche, da Windows viele moderne Funktionen eines Betriebssystems übernimmt (z.B. die Druckersteuerung und seit der Version »Windows für Workgroups 3.11« auch alle Festplattenzugriffe).

Windows 95 wird diese Definitionsfrage erneut anfachen: Rein optisch gibt es sich jetzt tatsächlich als Betriebssystem, denn nach dem Einschalten des Computers wird Windows 95 »gebootet«. Allerdings hängt eine DOS-kompatible Zwi-



Activision produziert neben »Pitfall: The Mayan Adventure« schon jetzt vier weitere Spiele exklusiv für Windows 95



Auf der Windows 95-CD-ROM wird ein Spiel namens »Hover« mitgeliefert

FUR SPIELER

schenstufe in diesem Prozeß und durch Druck auf eine Funktionstaste kann man auch beim Booten nicht in Windows, sondern einer DOS-ähnlichen Kommandozeile landen. Microsoft sagt, dieser Zwischenschritt wäre nicht notwendig, dient aber der Einbindung alter Hardware, für die es keine neuen Windows 95-Treiber gibt. Der DOS-ähnliche Kern wird nur geladen, damit alte Treiber weiter funktionieren.

Damit hat Windows 95 beim Startschuß einen unschlagbaren Vorteil gegenüber der Einführung von OS/2 2.0 und 2.1: Ihr altes CD-ROM wird in jedem Fall auch unter Windows 95 funktionieren. Genauso ihr absolut exotischer Harddisk-Controller, ihre selbstgelötete Grafikkarte und ihr handgestrickter Druckerport. Wenn es einen fehlerfreien MS-DOS- oder Windows-3.1-Treiber gibt, kann alte Hardware weiterhin benutzt werden. Windows 95 kommt zudem mit einem Paket neuer Treiber für die gängigsten Komponenten auf den Markt: Wenn Ihr PC »von der Stange« gekauft und nicht mit exotischen Billigkomponenten angereichert wurde, sollten Sie sich um alte Treiber gar keine Sorgen machen.

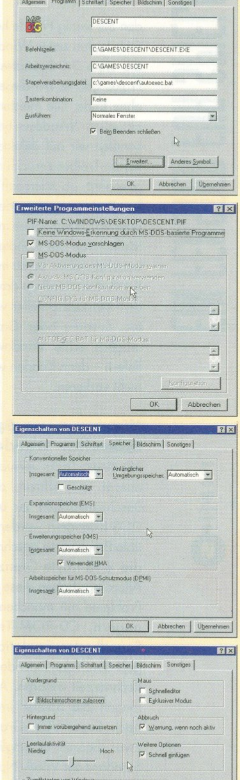
Wo liegt der Vorteil, anstelle von DOS das neue Windows zu booten? DOS ist ein System, das Anfang der 80er Jahre entwickelt wurde und eigentlich nur für PCs mit 640 KByte RAM gedacht ist. Deswegen haben Sie, wie oben angesprochen, oft Ärger mit älteren Spielen. Trotz 16 MByte Speicher beschweren sich Programme über zu wenig RAM, nur weil in den kritischen 640 Basis-KByte ein einziges KByte fehlt. Windows 95 kennt für seine eigenen Programme diese Probleme nicht – der Speicher ist »flach« und fast genauso groß wie Ihr tatsächliches RAM.

Da MS-DOS auch in den jüngsten Versionen immer noch auf einem alten IBM PC (8088 Prozessor, 4,7 MHz) funktionieren würde, sind 486 und Pentium nicht ausgelastet: Deren neuen Befehle und Fähigkeiten wurden von DOS seit Jahren ignoriert. Dabei ließe sich hier ein System enorm beschleunigen, indem beispielsweise Dateizugriffe auf 386-Befehle umgestellt werden. Windows 95 ist in vielen zeitkritischen Teilen als »32 Bit Code« geschrieben worden, was nichts anderes bedeutet, als daß die Fähigkeiten der Chip-Generation »386er und drüber« richtig ausgenutzt werden.

Mehr Tempo durch mehr Bits

Dieser sagenumwobene 32 Bit Code ist der Schlüssel zu den wesentlichen Erweiterungen in Windows 95. Wichtigster Schwerpunkt sind die »Filesystems«, Programme, die sich um die Verwaltung von Dateien auf Diskette und CD-ROM befassen. Unter MS-DOS unter Windows gab es zahlreiche Tricks, Dateizugriffe zu beschleunigen – beispielsweise per Cache-Programm. All diese Tricks sind in Windows 95 schon eingebaut. CD-ROMs werden beispielsweise nicht mehr über den Umweg »MSCDEX.EXE« gelesen, sondern direkt vom Betriebssystem. Dadurch steigt die Geschwindigkeit von Programmen, die auf der CD-ROM etwas suchen, gewaltig. Das 32-Bit-CDFS (CD Filesystem) ist außerdem multitaskingfähig programmiert, was beispielsweise dem Abspielen von Videoclips zu Gute kommt: Wenn auf Ihrem CD-ROM ein Videoclip noch ein wenig ruckelt, wird er unter Windows 95 wahrscheinlich absolut ruckelfrei laufen; selbst auf sowieso schon schnellen Quadraspeed-Laufwerken konnten wir in der Redaktion deutlich sehen, daß unsere »Multimedia Leserbriefe« noch eine Spur geschmeidiger laufen, wenn wir sie unter Windows 95 abspielen.

Auch die meisten DOS-Programme können an diesem Tempogewinn teilhaben. Die meisten laufen nämlich in der sogenannten »DOS Box«. Das ist quasi eine Emulation unter Windows 95. Der Witz an dieser Box ist, daß sie nur »virtuelle« Geräte kennt. So meint ein Programm in einer DOS-Box, das CD-ROM per MSCDEX anzusprechen. In Wirklichkeit gibt es gar kein MSCDEX – Windows leitet alle Zugriffe auf dieses virtuelle Programm intern auf das neue CDFS um. Ähnlich ergeht es Zugriffen auf Diskettenlaufwerke und Festplatten. Windows 95 wird mit neuen Soundkarten-Treibern sogar Sound-Probleme von DOS-Spielen lösen können. Die denken nämlich in der DOS-Box, sie würden eine virtuelle Soundblaster ansprechen. In Wirklichkeit setzt Windows 95 im Hintergrund die Zugriffe auf die tatsächlich eingebaute Soundkarte um. Doch damit dies einwandfrei funktioniert, müssen Sie einen komplett neu geschriebenen und akkurat ausgetesteten Soundkarten-Treiber haben. Und da liegt der Haken: Microsoft liefert nur für Modelle von Creative, Aztech und Mediavision erste Treiberversionen mit. Ist Ihre Soundkarte auch nur etwas exotischer oder gar ein No-Name-Produkt aus Fernost, wer-



Für DOS-Programme bietet Windows 95 eine Vielzahl von Parametern, doch die meisten Programme laufen automatisch, ohne hier etwas verändern zu müssen. Für harte Fälle gibt es einen speziellen MS-DOS-Modus.

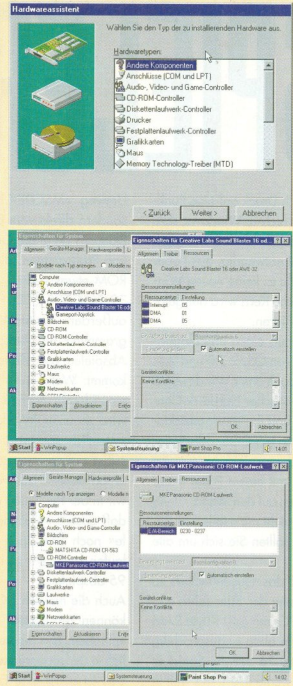
den Sie wenig Freude haben. Theoretisch laufen unter Windows 95 noch die alten 3.1-Soundtreiber – in der Praxis gab es mit diesen aber Ärger ohne Ende. Die meisten Crashes der aktuellen Windows-Beta-Versionen konnten wir auf defekte, alte Soundkarten-Treiber zurückführen. Wir sind gespannt, ob Microsoft dieses kniffelige Problem noch in den Griff kriegt, oder ob Sie sich schon mal zum Sturmtelefonieren bei Händlern und Hardwareherstellern bereit machen sollten. Sie dürfen allerdings davon ausgehen, daß Markenhersteller wie z.B. Terratec, Ensoniq oder Gravis schnellstmöglich echte Windows 95-Treiber liefern – denn Kunden will man sicher nicht verlieren.

Warum neue Spiele schneller werden

Mit vielen Tricks versuchen Programmierer seit Jahren, die MS-DOS-Beschränkungen zu umgehen. Mit DOS-Extendern werden 386-kompatible Programme geschrieben, welche die 640-KByte-Grenze sprengen. Allerdings haben diese immer wieder Probleme mit manchen Speichermanagern, CD-ROM-Treibern oder Soundkarten-Emulationen. Zudem geht durch den Extender immer etwas Rechnerzeit verloren. Außerdem verlangen die Spieler immer häufiger nach Super-VGA-Grafik. Diese ist zwar theoretisch möglich, dank des Standard der VESA. Nur leider ist das VESA-BIOS 1.2 sehr langsam, da die Grafik immer noch »segmentiert« verwaltet werden muß.

Unter Windows 95 haben Spieleentwickler jedoch neue Möglichkeiten. Zum einen ist, wie schon erwähnt, durch die Abschaffung von MS-DOS der Speicher »flach« – WIN-Extender sind also nicht notwendig. Außerdem kann, bei entsprechendem Windows-Treiber der Grafikkarte, auch die Super-VGA-Auflösung besser verwaltet werden. Statt 64 KByte großer Häppchen, liegen dann die 2 Megabyte der Grafikkarte als ein Block an fixer Adresse im RAM des PCs. Das mag undramatisch klingen, aber Programmierer von Origin gaben beispielsweise an, daß alleine durch diese eine Umstellung eine erste Beta-Version von »Wing Commander 3 für Win95« doppelt so schnell lief wie das DOS-Original (Windows 95 beschleunigt nicht die alte DOS-Version – nur die neu programmierte Windows-Version ist schneller!).

Außerdem haben fast alle Grafikkarten der letzten zwei Jahre



Keinen Hardware-Ärger mehr: Zu den üblichsten Steckkarten bringt Windows 95 neue Treiber gleich mit. Diese werden vollautomatisch installiert und verwaltet – an CONFIG.SYS und Co. müssen Sie idealerweise nicht mehr fummeln. Wenn Sie allerdings eine etwas exotischere Karte haben, wird Windows 95 schnell bockig: Alte Treiber laufen nur, wenn diese vollkommen Windows 3.1-konform und ohne Tricks programmiert wurden.

Windows-Beschleunigungs-Funktionen eingebaut, die sich theoretisch auch für Spiele-Scrolling zweckentfremden lassen. Nur war bisher verständlicherweise kein Programmierer bereit, sein DOS-Programm für mehrere Dutzend verschiedene Windows-Beschleuniger jeweils einzeln anzupassen. Unter Windows 95 stellt Microsoft Spieleentwicklern aber Werkzeuge zur Verfügung, um auch deren Programme an dem Grafikturbo teilhaben zu lassen. Damit kann der Bildaufbau in Einzelfällen nochmal um den Faktor zwei bis drei beschleunigt werden. Bei geschickter Programmierung werden Super-VGA-Spiele unter Windows 95 also bis zu fünfmal schneller.

Der dritte Geschwindigkeitsgewinn ist dabei noch nicht inklusive: Im Herbst erwarten wir preiswerte Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung. Solche Chips können Spiele mit 3D-Grafik, von »Descent« bis »Falcon«, wieder um den Faktor zwei bis fünf beschleunigen. Dazu ist allerdings neben neu geschriebenen Spielen auch Treibersoftware notwendig, die Spiel und Grafikkarte miteinander verbindet.

Zur Zeit sind mehrere konkurrierende Treiber-Konzepte im Rennen (3DR, Reality Lab, Renderware, BRender, etc.). Die meisten dieser Treiber setzen auf Windows 95. DOS-Programmierer haben weitaus weniger Chancen, die kommende 3D-Hardware zu unterstützen.

Daß all dies nicht nur Theorie, sondern auch Praxis ist, zeigen mehrere Spielehersteller in den USA. Activision, Electronic Arts, Origin, Accolade, Sierra und auch Microsoft selbst, wollen noch bis Weihnachten Umsetzungen und sogar neue Spiele für Windows 95 anbieten. Das Windows 95-CD-ROM enthält sogar ein eigenes Actionspiel namens »Hover«.

Kompatibilität wird großgeschrieben

Ein neues Windows kann so gut sein, wie es will: Da es MS-DOS ablösen soll, muß es die alten MS-DOS-Programme direkt unterstützen. Microsoft weiß: Wenn die »alten« Spiele nicht laufen, werden Privatkunden einen großen Bogen um das neue System machen. Die Kompatibilität hat Windows 95 dann auch mehrfach aufgehalten; immer neue Tests mit

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

- Aces of the Deep ... V 84,99
- **Aces Mission Disk ... V 49,99**
- Across the Rhine ... V 89,99*
- Aladdin ... A 59,99
- Alien Legacy ... A 67,99
- Alien Olympics ... A 59,99
- Al Quadim ... V 79,99
- Atari 2600 Action Pack ... E 54,99
- A-Train Classics (inkl. Construction S.) ... V 35,99
- Award Winners Comp. ... V 18,99
- **Award Winners Platinum ... V 69,99**
  (Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)
- Battle Isle 2 ... V 79,99
- Battle Isle 1 Data 2 ... V 39,99
- **Biing! ... V 79,99**
- Blackhawk ... V 69,99
- Bundesliga Manager 3 Hattrick ... V 87,99
- Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
- Bureau 13 ... V 79,99
- Campaign 2 ... V 18,99
- Cannon Fodder 2 ... A 59,99
- Classic Power Compil. ... V 79,99
  (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
- Combat Classics 2 ... A 67,99
  (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
- Combat Classics 3 ... A 69,99
  (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
- Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99
- Das schwarze Auge 1 (Schicksalskl.) ... V **44,99**
- Das schwarze Auge 2 (Sternen.) ... V 79,99
- Das schw. Auge 2 Speech Pack ... V 35,99
- Delphine Classic Collection ... A 54,99
  (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
- Der Baulöwe (für Windows) ... V 87,99
- Der Clou ... V **29,99**
- Der Patrizier ... V **49,99**
- **Der Meister (Fußball Manager) ... V 59,99**
- Descent ... A 79,99
- Die Siedler ... V 69,99
- Dungeon Master 2 ... V 89,99*
- EarthSiege ... V 87,99
- **Earthsiege Miss. Disk ... V 49,99**
- **Elite 3 - First Encountgers ... V 79,99**
- F - 14 - Fleet Defender Plus ... A 69,99
- FIFA International Soccer ... V 69,99
- **Fighter Wing ... A 59,99**
- Flamingo Tours ... V 64,99
- **Flight of Amazon Queen ... V 74,99**
- **Flight Unlimeted ... V 79,99**
- Formular One Grand Prix ... A 35,99
- Fritz 3 ... V 149,99
- **Flight Simulator 5.1 ... E 74,99**
- FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je ... V 39,99
- FS5.0 - Designer ... V 59,99
- FS5.0 Scenery - Karibik ... E 49,99
- FS5.0 European Disk 1 ... A 54,99
  (u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)
- Fussball Total ... V 79,99
- Frontlines ... V 69,99
- Hanse - Die Expedition ... V 39,99
- Harpoon 2 V2.0 ... E 69,99
- Harpoon 2 Battleset Cold War ... E 44,99
- Harpoon 2 Battleset West Pacific E 44,99
- **Hattrick ! ... V 79,99**
- Hollywood Pictures ... V 79,99
- High Seas Traders ... V 69,99
- Hugo ... V 59,99
- Jetfighter 2 Collection ... E 44,99
- Klik´n Play ... V 87,99
- König der Löwen (Lion King) ... A 59,99
- Legions ... A 59,99
- 386 PRO Zusatzdiskette je ... E 44,99
- Lords of the Realm ... V 69,99
- Lucas Arts Cl. Adventures ... V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations ... A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
- Mechwarrior 2 - The Clans ... A i.Vorb.*
- **Metal Marines ... A 59,99**
- Navy Strike ... V 89,99*
- Network, N-TV ... V 84,99*
- Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2 V 47,99
- Outpost ... V 67,99
- Outpost Planet Pack ... V i.Vorb.
- Panzer General ... A 74,99
- Pinball Dreams 2 ... A 35,99
- Pinball Fantasies ... A 59,99
- Pinball Illusions ... A 69,99*
- **Pinball Mania (Fantasies 2) ... A 49,99**
- Pinball Special Edition ... A 69,99
- Pirates Gold ... A 35,99
- Pizza Connection ... V 87,99
- **Psycho Pinball ... A 69,99**
- **Pyrotechnica ... A 49,00**
- Rüsselsheim (Detroit) ... V 67,99
- Sensible Golf ... A 59,99*
- Sim City 2000 ... V 87,99
- **Sim City 2000 Windows ... V 84,99**
- Sim City 2000 Scenario 1 ... V 35,99
- Sim City 2000 Scenario 1 Windows V 35,99*
- Sim City 2000 URK ... V 39,99*
- Sim City DeLuxe ... A 79,99
- **Sim Tower ... A 74,99**
- Sim Tower ... V 79,99
- Sim Town ... V i.Vorb.
- Simon the Sorcerer 2 ... V i.Vorb.
- Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99
- Stardust ... A 49,99
- Star Trek 2 Judge. Rites ... V 87,99
- Star Wars Screen Savers ... V 59,99
- Super Karts ... A 59,99
- Super Street Fighter 2 Turbo ... V 69,99
- Theme Park ... V 79,99
- **Tie Fighter plus Gravis analog Pro V 89,99**
- Tie Fighter Mission Disk ... V 29,99
- Tower Assault (Alien Breed 3) ... A 54,99
- Transport Tycoon ... V 89,99
- Transport Tycoon World Editor ... V 35,99
- Ultima 7 (Die schwarze Pforte) ... V 35,99
- Warriors ... A 69,99*
- Warlords 2 ... E 79,99
- Warlords 2 Scenario Builder ... E 69,99
- World War 2 - Battles of S. P. ... V 74,99
- X-COM: Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99

IBM/PC CD-ROM

- 7th Guests ... A 24,99
- 7th Sword of Mendor ... A 69,99*
- 11th Hour ... A 89,99*
- 1942 Pacific Air War Gold ... A 69,99
- Aces Collection ... A 69,99
- Aces of the Deep ... V 79,99
- Across the Rhine (1944) ... V 89,99*
- Action Soccer ... V 69,99*
- Aegis - Guardian of F. ... V 94,99
- Air Superlority ... A i.Vorb.
- After Dark ... A 59,99
- Alienbreed 3 ... A 59,99
- Alien Legacy ... A 69,99
- Alien Logic-Skyrealms of Jorune . A 79,99
- Alien Olympics ... V 59,99
- Alone in the Dark 1 ... V 35,99
- Alone in the Dark 2 ... V 59,99
- Alone in the Dark 3 ... V 87,99
- Al Qadim-The Genie´s Curse ... V 69,99
- American Civil War ... i.Vorb.
- Apache Longbow ... A i.Vorb.
- Arcade Pool / Overdrive ... A 35,99*
- Armored Fist ... V 84,99
- **Around Hollywood ... V 44,99**
- Asterix ... V 69,99
- Atari 2600 Action Pack ... E 54,99
  (Civilisation, Elite 2, Lemmings 1)
- **Aufschwung Ost ... V 69,99**
- Award Winners Gold ... A 69,99
- Award Winners Platinum ... A 69,99
- Battle Bugs ... V 44,99
- Battle Isle 2 ... V 84,99
- Battle Isle 2 Scenario CD ... V 54,99
- Battle Race ... A 69,99*
- **Beneath A Steel Sky ... A 24,99**
- **Biing! ... V 69,99**
- Bioforge ... V 89,99
- Bloodwings ... E 84,88*
- Bob Dylan Highway 61 Interactive E 87,99
- Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
- Bureau 13 ... V 87,99
- Buried in time ... V i.Vorb.
- Burning Steel 2 ... V 79,99
- Burning Steel 3 (Great Naval Battles 3) . A 79,99*
- Burning Steel Comp.+Gravis Gamepad V 64,99
- Buzz Aldrin´s Race into Space ... A 24,99*
- **Chaos Control ... A 79,99**
- Civil War ... V 79,99*
- Classic Flight Simulations ... A 59,99
  (Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
- Colonization ... V 89,99
- Comanche +Data 1+2+Bonusmission V 99,99
  plus Gravis Analog
- Command & Conquer (Dune 3) ... V 89,99*
- Creature Shock ... V 89,99
- Crusader No Remorse ... V 94,99*
- Daedalus Encounter ... V 89,99*
- Damnesia ... A 74,99*
- Damocles (Mercenery 3) ... A 74,99*
- Dark Forces ... V 99,99
- Dark Sun 2 ... A 79,99
- Das Schwarze Auge 1 ... V 44,99
- Das Schwarze Auge 2 ... V 79,99
- Death Gate ... E i.Vorb.
- Der Clou ... V 79,99
- Der Patrizier ... V 44,99
- **Der Reeder ... V 79,99**
- Descent ... A 79,99
- **Die total verrückte Rally ... V 74,99**
- **- mit Gamepad ... V 84,99**
- Dime City ... V 79,99*
- Doppelpaß incl. Kicker Abo ... V 49,99
- Dune 2 ... V 39,99
- Dungeon Master 2 ... V 89,99*
- EA Sports Rugby ... E 79,99*
- Earth Command ... A 74,99*
- Earth Siege ... V 87,99
- **- Mission CD ... V 49,99**
- Ecstatica ... A 87,99
- **Elite 3 - First Encounter ... V 79,99**
- F 14 -Fleet Defender Gold ... A 69,99
- Falcon 3.0 ... A 35,99
- Fantasy Fest ... E 59,99
- **Fighter Wing ... V 64,99**
- Flamingo Tours ... V 69,99
- Flight Commander 2 ... E 79,99
- **Flight of Amazon Queen ... V 79,99**
- **Flight Unlimited ... V 89,99**
- **Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas A 59,99**
- **Flugsimulator 5.0 Scen. München V 54,99**
- Formula One Grand Prix ... A 35,99
- Frontlines ... V 69,99
- **Full Throttle (Vollgas) ... A 69,99**
- Full Throttle (Vollgas) ... V 84,99*
- **Great Naval Battles 3 ... E 79,99**
- Great Naval Battles 3 ... A 79,99*
- Hammer of Gods ... V 79,99
- **Hattrick ... V 79,99**
- **H - Octane ... V 84,99**
- **Hollywood Pictures ... V 79,99**
- Indy Car Racing ... A 24,99
- **Inca Collect. (Inca 1 & 2 & Audio CD) V 69,99**
- Incredible Cars ... V 49,99*
- Incredible Toons ... A 59,99*
- Innocent 2 ... A 69,99*
- Iron Cross ... E 79,99*
- **Jagged Alliance ... A 74,99**
- Jagged Alliance ... V 89,99*
- Jet Strike ... E 54,99
- Joy of Sex ... A 74,99*
- **Kaiser Deluxe ... V 59,99**
- Kind of Magic 4 ... A 39,99
- Kingdoms of Germany ... V 69,99
- King´s Quest 7 ... V 87,99
- King´s Quest Collection (1-6) ... A 79,99
- **Kiyeko und die Diebe der Nacht . V 69,99**
- Klik´n Play ... V 87,99
- Kyrandia 2 (Hand of Fate) ... V 35,99
- Kyrandia 3 ... V 79,99
- **Lands of Lore ... V 35,99**
- Lands of Lore 2 ... V i.Vorb.
- Last Dynasty ... V i.Vorb.
- Legions ... A 79,99*
- Leisure Suit Larry 6 ... V 67,99
- Leisure Suit Larry Collection (1-6) A 79,99
- Links 386 & Banff Springs und Belfry A 59,99
- Links 386 Data Prairie Dunes ... E 49,99
- **Links 386 Data Devills Island ... E 49,99**
- Little Big Adventure ... V 89,99
- Lode Runner-The Legend returns V 79,99
- Lollypop ... A 69,99*
- Lords of Midnight ... V 87,99*
- Lords of the Realm ... V 69,99
- **The Lost Eden ... A 79,99**
- Lucas Arts Cl. Adventures ... V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations ... A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)





- **Machiavelli, The Prince ... E 89,99***
- Mad News ... V 69,99*
- Mad News Extrablatt ... V 35,99*
- **Magic Carpet Plus (+Hidden Worlds) V 84,99**
- **Magic Carpet Data: Hidden Worlds V 44,99**
- Marco Polo ... A 74,99*
- Master of Magic ... V 89,99
- Menzoberranzan ... A 79,99
- Might & Magic Trilogie ... V 87,99
  (Might & Magic 3, 4 und 5)
- Monopoly ... A i.Vorb.
- Monty Python´s Waste of Time ... E 79,99
- Myst ... A 87,99
- NASCAR Racing ... A 79,99
- Nascar Track Pack ... A 44,99*
- Navy Strike ... A 89,99*
- NBA Live 95 (Basketball) ... A 89,99
- NBA JAM Tournement ... A 89,99*
- NCCA Basketball 2 ... A i.Vorb.
- Need for Speed ... A i.Vorb.
- Network, N - TV ... V 84,99*
- NHL Hockey ´95 ... A 79,99
- Noctropolis ... A 89,99
- Novastorm ... A 79,99
- Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) ... V 49,99
- Outpost ... V 87,99
- Orion Conspiracy ... V 87,99*
- **Panzer General ... A 64,99**
- **Perfect General 2 ... A 79,99**
- PGA Tour Golf 486 ... A 94,99
- Phantasmagoria (6 CD´s!) ... V 89,99*
- Phoenix Fighter ... E 87,99*
- Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) ... A 74,99
- Pinball Fantasies Deluxe ... A 59,99
- Pinball Illusions ... A 69,99*
- Pinball Wizard 2000 ... A 69,99*
- Pirates Gold ... A 35,99
- Police Quest 4 ... V 79,99
- **Populous 2/Powermonger Classic A 34,99**
- Power Flight ... A 69,99
  (F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)
- Power Up ... A 69,99
  (Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)
- **Prisoner of Ice ... V 84,99**
- **Privateer Classic ... A 34,99**
- Project Paradise ... A 69,99*
- Protostar ... A 67,99
- **Prototype ... A 79,99**
- PsiMaster ... V 89,99*
- **Psycho Pinball ... A 69,99**
- Psycho Detective ... i.Vorb.
- **Pyrotechnica ... A 54,99**
- Quest for Glory 4 ... V 79,99*
- **Rally Championship ... A 57,99**
- **Ravenloft 2 ... A 79,99**
- **Rebell Assault+Gravis analog Pro V 99,99**
- **Renegade-Battle for Jacob´s Star A 79,99**
- **Reno 3 - 600 Scenarien für FS5.0 . V 29,99**
- Ring der Nibelungen ... A 74,99*
- Robinsons Requiem ... A 79,99
- Saga of Aces ... A 69,99
- Sensible Golf ... A 69,99*
- **Shadowcaster ... A 34,99**
- Sim City 2000 ... V 89,99
- Sim City 2000 : URK ... V 39,99*
- Silent Hunter ... A 79,99*
- Simon the Sorcerer 2 ... i.Vorb.
- **Sim Tower ... A 74,99**
- Sim Tower ... V 79,99
- Sim Town ... V i.Vorb.
- **Skyrealms of Jorune-Alien Logics A 79,99**
- Space Quest Anthologie (1-5) ... A 79,99
- **SSN Seawolf Classic ... V 34,99**
- Star Crusader ... V 64,99
- Stardust ... A 49,99
- **Star Trek: Next Generation . V 99,99**
- **Star Trek: Next Generation Special Edition**
  Nur solange Vorrat reicht !!! E 99,99
- Star Trek Technical Manual ... E 79,99
- Stonekeep ... A 87,99*
- **Strike Commander Classic ... A 34,99**
- Subwar 2050 (inkl. Data) ... V 94,99
- Super Karts ... A 89,99
- Super League of Hoboken ... E 69,99*
- **Superstreetfighter 2 Turbo ... V 69,99**
- **Syndicate Plus Classcic (inkl. Data) V 34,99**
- System Shock (Enhanced CD ROM) . V 39,99
- Tank Commander ... V 89,99
- Task Force 1942 ... A 35,99
- Teddy spielt Verstecken ... V 44,99
- Teddys großer Tag ... V 44,99
- Teddys großes Abenteuer ... V 44,99
- Temptation ... A 89,99
  (Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
- The Incredible Machine 2 ... A i.Vorb.*
- Theme Park ... V 79,99
- Thunderscape ... A 79,99*
- Top Gun : »Fire at will« ... V i.Vorb.
- Tornado ... A 35,99
- Tower Assault (Alien Breed 3) ... A 59,99
- Transport Tycoon ... V 89,99
- Tuneland ... V 69,99*
- UFO - & Master of Orion ... V 69,99
- Ultima 7 Bundle - Complete ... A 94,99
  (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
- US Navy Fighters ... V 89,99
- USS Ticonderoga ... A 79,99*
- **Virtual Pool ... A 89,99**
- Vollgas ... V 84,99*
- Wacky Wheels ... A 54,99
- War Unlimeted ... V 87,99*
- Whizz ... A 64,99
- Wing Armada Windows ... A 69,99*
- Wing Commander 2 Classic ... A 34,99
- Wing Com. 1 + 2 DeLuxe ... A 67,99
  (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Wing Commander 3-Heart of Tiger **V 84,99**
- Wings of Glory - Enhanced ... **V 39,99**
- **Wolf ... V 74,99**
- Woodruff (Goblins 4) ... V 79,99
- X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99
- Zeppelin - Giants of the Sky ... V 69,99*
- Zephyr ... V 79,99

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

- Analog schwarz ... 49,99
- Analog Pro ... 59,99
- Game Pad ... 39,99
- Eliminator Game-Card ... 44,99
- Firebird ... 119,99
- **PHOENIX ... 209,99**

Thrustmaster

- Flight Control ... 159,99
- Flight Control Pro ... 279,99
- Weapon Control ... 259,99
- Ruder Pedals ... 279,99
- Game Card ... 69,99
- Formular T1 Lenkrad ... 319,99

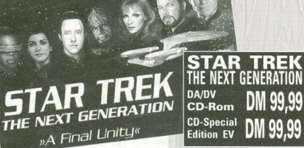
Competition Pro

- Mini transparent, incl. 3,5" Box ... 58,99
- Manix Deck, grau ... 69,99
- Stand.,transp.t anschlußfertig ... 58,99
- Flightstick PRO ... 159,99
- FlightMAX ... 64,99
- Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) ... 35,99

WINGMAN EXTREME ... 84,99

CD ROM Laufwerke

- Mitsumi FX 400 Quadro Speed ... 299,99



Creative Labs Soundkarten

- SB 16 Value Edition ... 184,99
- SB 16 Multi CD ... 249,99
- SB 16 Multi CD CSP ... 299,99
- SB 16 SCSI - 2 ... 309,99
- SB 16 SCSI - 2 CSP ... 369,99
- SB AWE 32 CSP ... 479,99
- SB AWE 32 Value Edition ... 359,99
- WaveBlaster II ... 289,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



WING COMMANDER III
dt. Version
CD-Rom **DM 84,99**



HATTRICK!
dt. Version
PC 3,5"
CD-Rom **DM 79,99**

PANZER GENERAL
dt. Anleitung
CD-Rom **DM 64,99**

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
DA/DV CD-Rom **DM 99,99**
CD-Special Edition EV **DM 99,99**

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

immer obskurerer Software sollten alle erdenklichen Probleme beseitigen. So fuhr der Projektleiter des Windows 95-Teams mehrfach mit einem Lieferwagen zu einem Softwaregeschäft in Seattle und kaufte einen kompletten Satz aller erhältlichen Spiele und Applikationen. Tester wurden dann dazu verdonnert, jedes einzelne Produkt unter Windows 95 auszuprobieren.

Die Kompatibilität zu DOS-Programmen ist in drei Stufen verwirklicht: Praktisch jedes Programm läuft sofort, wenn Sie die entsprechende EXE-Datei starten. Viele Spiele können Sie sogar in einem Fenster laufen lassen (wenn auch sehr langsam). Programme, die sehr viel auf Festplatte und CD-ROM zugreifen, laufen unter Windows 95 sogar schneller, da die 32-Bit-Dateisysteme immer noch aktiv sind.

Kommt ein DOS-Programm aber nicht direkt mit Windows 95 klar, gibt es in der zweiten Stufe einen exklusiven MS-DOS-Modus. Hier zieht sich Windows aus dem Speicher zurück und startet quasi einen MS-DOS-Clone, der wieder mit alten 16-Bit-Komponenten arbeitet. Das sollte normalerweise auch hartnäckige Programme zum Starten bringen – das Windows 95-Multitasking und die anderen Vorzüge sind dann aber weg.

Zu guter Letzt gibt es noch die harte Methode: Das alte DOS booten. Windows 95 und MS-DOS vertragen sich wunderbar gemeinsam auf einer Festplatte; jedes der beiden Betriebssysteme hat sogar seine eigene AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. In den Beta-Versionen von Windows 95 muß man dieses »Dual Boot«-System noch durch Hinzufügen einer Textzeile in einer Datei aktivieren.

Die meisten MS-DOS-Spiele laufen unter Windows 95 in einem Fenster – allerdings wesentlich langsamer. Im Vollbild-Modus gibt es dagegen keinen Geschwindigkeitsverlust.

Alles wird einfacher... und schwerer!

Das Zauberwort »Plug & Play« macht schon lange die Runde; Windows 95 geht das Thema konkret an. Nehmen Sie zum Beispiel einen PC mit einer NE2000-Netzwerkkarte, einem CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi, einer ET4000-W32p-Grafikkarte, einem Soundblaster 16 und einem SCSI-Controller von Adaptec. Jedes dieser Geräte benötigt Speicherplätze, IRQs, DMAs, Treibersoftware und andere kryptische Einstellungen. Wenn Sie eines dieser Geräte austauschen oder umbauen, geht eine Jagd durch CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT, WIN.INI, NET.CFG und andere Dateien auf der Festplatte los.

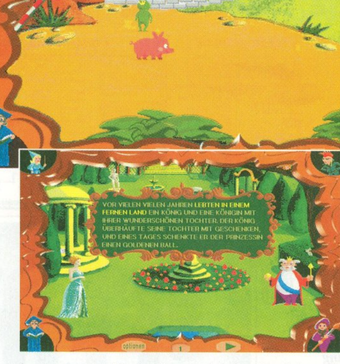
Bei Windows 95 ist das anders: Windows 95 erkennt alle oben angesprochenen Komponenten ganz vollautomatisch. Alle werden ohne einen Mausklick von Ihnen konfiguriert und die passenden Treiber installiert. Bei der Installation auf einem Redaktions-PC konnte schon eine ältere Beta-Version völlig fehlerfrei und automatisch mit dieser Hardware-Liste umgehen. Wir mußten nicht einen Treiber nachrüsten, anpassen oder beim Hersteller der Hardware anfordern.

Klingt wie ein Wunder? Nein, sondern basiert auf harter Arbeit der Microsoft-Ingenieure. Die haben sich die Mühe gemacht, für die gängige auf dem Markt befindliche Hardware Detektions-, Konfigurations-, und Treiberprogramme zu schreiben. Eine Manager-Software in Windows 95 überwacht alle Geräte, verteilt IRQs sowie DMAs und löst, soweit irgend möglich, Konflikte automatisch. Belegen CD-ROM und Soundblaster beispielsweise den gleichen IRQ, legt Windows 95 die Soundkarte auf einen anderen IRQ. Möglich ist das aber nur, weil z.B. der Soundblaster 16 durch Softwarekommandos umkonfigurierbar ist.

Wenn Sie ein ähnliches System, aber mit anderen Komponenten haben, kann die Sache schon ganz anders aussehen: Die Netzwerkkarte ist ein 99-Mark-No-Name-Clone, die Grafikkarte mit einem brandneuen MPEG-Chip ausgestattet, die Soundkarte ist ein Taiwan-Nachbau, deren Treiber drei Jahre alt sind und die nur per Jumper konfiguriert werden kann. Das CD-ROM ist außerdem von Teac, laut Packung zwar garantiert Soundblaster-kompatibel, aber nicht im Satz der Standard-Treiber enthalten. Jetzt kommt Windows 95 ganz schön ins Schwitzen: Das CD-ROM wird nicht erkannt; der alte Treiber bleibt in der CONFIG.SYS-Datei und das ROM kann trotzdem angesprochen werden (Uff). Die Grafikkarte wird zwar erkannt, der MPEG-Decoder aber nicht – MPEG-Filme können nicht mehr gespielt werden, da der MPEG-Treiber zum neuen Grafikkarten-Treiber nicht kompatibel ist. Also Windows 95-Treiber rauswerfen und langsameren, instabileren Windows 3.1-Treiber installieren. Statt dem modernen Windows-Netzwerk müssen Sie Ihre alte Netzwerksoftware beibehalten, die zu manchen neuen Funktionen nicht kompatibel ist. Und beim Abspielen eines Sounds stürzt Ihnen Windows 95 regelmäßig ab, weil der drei Jahre alte Soundkarten-Treiber noch nie vollständig 3.1-kompatibel war. AUTOEXEC.BAT & Co. sind sie bei all dem Ärger auch nicht losgeworden.

Die Moral von der Geschicht': Bevor Sie blindlings Windows 95 kaufen und installieren, sollten Sie eine Hardware-Checkliste anlegen und sich bei den jeweiligen Herstellern oder Ihrem Fachhändler erkundigen, ob es Windows 95-Treiber gibt oder ob diese gar schon der Windows 95-CD-ROM beiliegen. Und sollten Sie heute neue Hardware kaufen, fragen Sie ruhig jetzt schon nach der Windows 95-Kompatibilität. Denn wenn Sie Pech haben, gibt es Weihnachten 1996 einige der besten Spiele nicht mehr für MS-DOS. **(bs)**





Die Feen in den Bildschirmecken schlagen ausgefallene Lösungen vor

Der einleitende Text wird vorgelesen

Software

Test: »Der Froschkönig«

Verzaubert

Eine fußballspielende Prinzessin und abgefahrene Feen stellen Liebhaber von Grimms Märchen auf eine harte Probe.

Einem grünen, quakenden Etwas einen dicken Kuß auf die feuchten Lippen zu drücken, ist sicher nicht jedermanns Sache. Für eine gelangweilte Prinzessin ist das noch schwerer, vor allem wenn sie sich nicht gerade auf die moralische Unterstützung von vier skurrilen Feen verlassen kann. Das Märchen »Der Froschkönig« der Gebrüder Grimm wurde für das gleichnamige CD-ROM in moderne Kleider gesteckt und auch inhaltlich etwas überarbeitet. Wer keine Lust hat, mit der Maus in den Hintergrundbildern Objekte anzuklicken und ins Geschehen einzugreifen, läßt sich die Geschichte einfach vorlesen. Allerdings sind die Sprecher weder stimmlich sonderlich begnadet, noch haben sie das Erzählen von Märchen gelernt. Schnell fühlt man sich an Leseübungen aus der Schulzeit erinnert, die ähnlich lustlos klangen.

Etwas unterhaltsamer ist dagegen die »Spiel«-Variante, in der die Kids viele Gegenstände oder Tiere in den Bildern anklicken dürfen und mit kleinen Animationen und Kommentaren belohnt werden. Teilweise ist die Sprachausgabe witzig und gelungen, oft aber zu undeutlich gesprochen, um auf Anhieb verstanden zu werden. Die teilweise sehr moderne Umsetzung beschwört sicher Konflikte zwischen Omas Märchenbuch und dem CD-ROM herauf. Spätestens bei der flapsigen Ausdrucksweise der Prinzessin (»Schlägst Du mich endlich für die Nationalmannschaft vor?«) dürften auch die Kinder stutzig werden. Jede Szene läuft gleich ab: Zuerst wird das Geschehen durch eine Animation eingeläutet, dann dürfen die Kids loslegen. Wenn Sie in der Geschichte weiterkommen wollen, müssen Sie früher oder später die Prinzessin mit dem Cursor anklicken, damit die vier Feen aktiviert werden. Die sitzen in den Bildschirmecken und schlagen je nach Mentalität eine Lösung für das gerade aktuelle Problem der Prinzessin vor. »Kadabra« ist eine Zauberfee und bevorzugt fantasievolle Lösungen, während die »Professor« genannte Fee mit genialen Vorschlägen überzeugt. »Picasso« ist eher künstlerisch veranlagt, wogegen »Punky« völlig ausgeflippte Ideen hat.

Die Feen unterhalten durch nette Animationen und coole Sprüche, bringen die Prinzessin aber auch nicht so recht weiter. Am einfachsten geht die Geschichte voran, wenn die Kids auf den Vorwärts-Pfeil klicken und sich das nächste Bild ansehen. Während der ganzen Geschichte wird von CD eine angenehme und unaufdringliche klassische Musikuntermalung gespielt, die sich im Vergleich zu den eher schwachen Sprach-Samples durchaus hören lassen kann. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

Moderne Umsetzungen klassischer Märchen sind nicht jedermanns Sache. Wer sich gerne an die bekannte Erzählweise der Gebrüder Grimm erinnert und dies auch seinen Kindern weitergeben will, steht mit dem CD-ROM »Der Froschkönig« sicher auf Kriegsfuß. Flapsige Sprüche aus der heutigen Zeit, völlig stilfremde Elemente und unmotiviert vor sich hinnuschelnde Sprecher veröden jedem Märchen-Freund seine Geschichten.
Dabei sind gute Ansätze vorhanden: Die vier Feen mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten sind zwar zu abgefahren, prinzipiell aber eine nette Idee. Nur beschränkt sich die Interaktion der Kids auf wenige Mausklicks, ohne daß sie richtig gefordert werden.
So wird das reine Erzählen des Märchens zwar etwas versüßt, aber durch die schlechte technische Umsetzung schnell öde.

Spielen 20 %
Unterhaltung 80 %



der Froschkönig

❑ VGA	■ VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Interaktives Märchen**
Hersteller:	**Vertigo**
Ca.-Preis:	**DM 80,-**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 320 MByte**
Alter:	**3–10 Jahre**
Spaßfaktor:	**Befriedigend**
Anleitung:	**Gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50

PC JUNIOR

Teddys Tag beginnt am frühen Morgen

Die Kids begleiten ihren Helden bis nach Afrika

Test: »Teddys großes Abenteuer«

Erste Schritte

Ein knuddeliger Teddy-Bär führt durch ein buntes Bilderbuch, das die jüngsten Kinder mit dem PC vertraut machen soll.

Wie ein Spiel für Kinder aussehen soll, haben Pädagogen schon länger herausgefunden. Gewaltfrei, bunt und leicht zu bedienen muß es sein. Doch Kinder, die noch nicht in die Schule gehen und weder lesen noch mit der PC-Tastatur umgehen können, sind oftmals überfordert. Deshalb hat Mindscape die »Teddy«-Serie entwickelt, die sich an Kids ab drei Jahre wendet und extrem einfach zu bedienen ist. So einfach, daß ältere Kinder bzw. Erwachsene damit überhaupt nichts anzufangen wissen.

Auf dem CD-ROM »Teddys großes Abenteuer« finden Sie die drei Spiele »Teddys großer Tag«, »Teddys Safari« sowie »Teddy am Meer«, die auch einzeln erhältlich sind.

Hauptperson ist der knuddelige Bär Teddy, mit dem sich die Kleinen schnell identifizieren. Sie begleiten ihn durch seine Welt vom Aufstehen am Morgen bis zu Reisen in ferne Länder. Dabei müssen sie sich nicht mit der Maus abquälen oder komplizierte Tastaturkombinationen finden, sondern das Keyboard wird zu einer einzigen großen Taste umfunktioniert. So ist gleich, ob die Kids auf »Space« drücken oder mit der ganzen Hand auf mehrere Tasten patschen. Allerdings dürfen sie nicht ständig ins Geschehen eingreifen, sondern nur, wenn Teddy mit einer Aktion fertig ist und auffordernd mit dem Fuß tippt. Andernfalls wird die Eingabe mit einem »Autsch« kommentiert.

Erwachsenen mag dieses Spielprinzip ziemlich langweilig erscheinen, doch für kleine Kinder zwischen drei und sechs Jahren macht diese Art Bilderbuch durchaus Sinn. Die wichtigen Figuren und Objekte sind groß genug gehalten, um die Dreikäsehochs nicht zu überfordern. Die Sprachausgabe hätte etwas beschwingter sein dürfen, ist aber erfreulich gut zu verstehen. Mit den Funktionstasten wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der sich Teddy bewegt, ein Bild weitergeschaltet oder ein kleines Hilfemenü aufgerufen. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

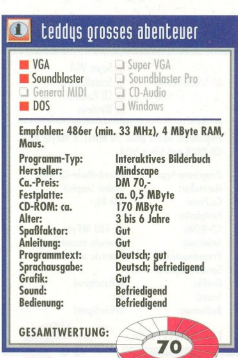
Erwachsene sollten sich nicht von der Aufmachung täuschen lassen. Die »Teddy«-Serie ist auf die jüngsten PC-User zugeschnitten, die ihre ersten Erfahrungen mit dem Computer machen. Grafik und Sound sind entsprechend einfach gehalten, wirken aber mitunter zu schlicht. Bereits Schulkindern dürfte Teddy zu seicht sein.

Immerhin: Den Drei- bis Sechsjährigen erspart man Frusterlebnisse mit der für ihre Hände viel zu großen Maus, der verwirrend umfangreichen Tastatur und wutzeligen Grafikdetails, die sie kaum erfassen. Dazu kommen der sympathische Teddy als Ansprechpartner, die nicht perfekte, aber ordentliche Sprachausgabe und ein paar nette Gags in den Geschichten. Mit Teddy darf man die Kids auch mal ein Viertelstündchen alleine lassen, denn er sagt den Kleinen schon, was sie als nächstes mit dem Programm anstellen können.

Für erste Erfahrungen mit dem PC ist die »Teddy«-Serie OK, doch spätestens wenn Ihr Kind in die Schule kommt, sollten Sie ihm etwas Gehaltvolleres vorsetzen.

Lernen 10 %

Unterhaltung 90%



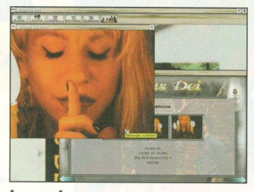
teddys grosses abenteuer

■ VGA	☐ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
■ DOS	☐ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Bilderbuch
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 70,-
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM: ca.	170 MByte
Alter:	3 bis 6 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 70



luxuria

Mit ihrem Erstlingsalbum »Pontifiex Maximus« plazierte sich die Rockband »Phallus Dei« 1991 in der Gothic- und Industrial-Szene. Passend zum Namen hatte die CD einen deutlich sakralen Anstrich: Düster-monotone Depri-Klänge wurden munter mit Chorälen vermischt, dazu gab's Texte, die einen braven Klosterschüler kräftig mit den geröteten Ohren hätten wackeln lassen. 1993 folgte das melodiösere »Cyberflesh«, 1994 erschienen »Pornocrates« sowie der Ableger »Megacrates«.

Mit »Luxuria« springen Phallus Dei auf den Mixed-Mode-Zug auf: Die CD enthält einerseits vier Audio-Tracks, andererseits ein typisches Windows-Multimedia-Machwerk mit spärlichen Bandinfos, wenigen Fotos und drei Musikvideos, die zwar in voller Länge, aber nur im pixeligen Vollbildmodus abgespielt werden. Mit Hilfe einer MPEG-Karte darf man sich die Clips in besserer Qualität anschauen. Auch die Fotos sind in zwei Qualitätsstufen vorhanden, zwischen denen man umschalten kann.

Sonderlich viele Informationen werden nicht geboten: Zwei schlampig abgetippte Interviews, Ultrakurz-Beschreibungen der vier bislang erschienenen Alben (ohne Trackliste) und einige weitere Textfragmente sind alles. Für Fans von Phallus Dei dürfte die CD aber trotz des knapp bemessenen Inhalts interessant sein – als Audio-Scheibe. **(la)**



luxuria

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und Super-VGA.

Programm-Typ:	**Mixed-Mode-CD-ROM**
Hersteller:	**Digital SimpleX**
Ca.Preis:	**DM 40,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 480 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; ausreichend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40



bernard of hollywoods marilyn

Nach dem vor kurzem veröffentlichten Marilyn-CD-ROM des tewi-Verlags kümmert sich jetzt eine weitere CD um die Monroe. »Bernard of Hollywoods Marilyn« stammt von Corel (bekannt durch das Zeichenprogramm »Corel Draw«) und zeigt Norma Jean Baker aus der Sicht von Bruno Bernard, einem bekannten Hollywood-Fotografen. Das Programm basiert auf dem gleichnamigen Buch von dessen Tochter, Susan Bernard. Die verwendeten Bilder sind von durchweg guter Qualität und können per Screensaver-Funktion auf den Bildschirm gebracht werden. Neben Gesprächsaufzeichnungen und Briefen findet man viele Auszüge aus Bernards Tagebuch, die auch vorgelesen werden.

Zu Beginn wählt man die gewünschte Sprache (Deutsch oder Englisch); die deutsche Übersetzung ist insgesamt gut gelungen. Vom Hauptmenü aus gelangen Sie zu acht Abschnitten, die den Werdegang der Künstlerin chronologisch aufzeigen, bzw. mehrere Videoschnipsel bieten. Innerhalb des Textes deuten Symbole darauf hin, wenn man zu einer Übersichtstafel oder einem »Fact« verzweigen kann. Trotz der guten Aufmachung enttäuscht der Umfang etwas: Ein beliebiges Buch über Marilyn Monroe enthält kaum weniger Bilder, aber mehr Text. **(la)**



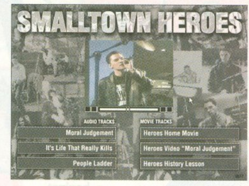
bernard of hollywoods marilyn

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Corel CD Home**
Ca.-Preis:	**DM 120,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 275 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 60



moral judgement

In den einschlägigen englischen Magazinen werden sie bereits mit den frühen »U2« verglichen, hierzulande sind die »Smalltown Heroes« über den Insider-Status noch nicht hinaus gekommen. Zumindest in den Kreisen Rockmusik-hörender PC-Besitzer könnte sich das ändern, denn ihre aktuelle Scheibe »Moral Judgement« enthält neben drei Audio-Tracks auch ein kleines Programm mit Videos, Fotos und Infos zu der britischen Band. Über die Software lassen sich die Songs »Moral Judgement«, »It's life that really kills« und »People Ladder« abspielen oder das Video zum Titel-Song ansehen. Dessen Qualität ist zwar nicht atemberaubend gut, hebt sich aber wohltuend vom briefmarkengroßen Geruckel anderer Produkte ab. Am interessantesten neben einem anderen Videoclip ist die mit vielen seltenen und interessanten Fotos aufgemachte Band-History. Hier erfährt der Fan alles über die Anfänge, als sie noch einen anderen Namen hatten, und die diversen Besetzungswechsel. Das alles wirkt sehr persönlich, jedoch nie kitschig. Selbst Streitigkeiten mit dem früheren Manager werden nüchtern dargestellt - im harten Musik-Business eine Seltenheit.

Fazit: für Fans eine sehenswerte Dreingabe. Freunde britischer Rockmusik entdecken hier eine interessante Band, deren Background durch das CD-ROM gut dargestellt wird. **(fs)**



moral judgement

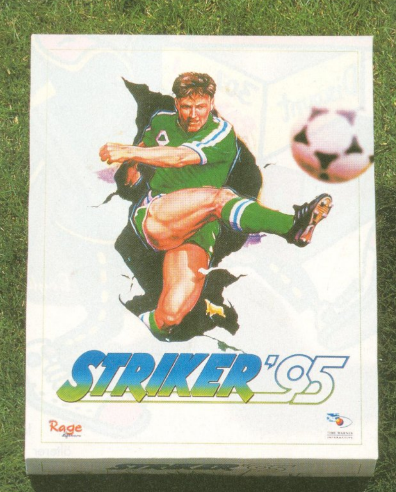
❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Mixed-Mode-CD-ROM**
Hersteller:	**BMG Ariola Media**
Ca.-Preis:	**DM 30,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 85 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

DER HIT DER SAISON



Wenn Sie einen Blick für das Besondere haben, dann wird Ihnen Striker '95 unweigerlich ins Auge stechen. Dieses Spiel bringt es fertig, die Spannung, den Nervenkitzel und die Atmosphäre echter Fußball-Action einzufangen und läßt damit alle Konkurrenten weit hinter sich. Machen Sie sich auf das durchschlagendste Debüt der Saison gefaßt! Es geht kein Weg daran vorbei!

- Die neueste Version der Bestseller-Serie Striker.
- Flüssige, unglaublich realistische Spieler-Animationen durch das Rotoscope-Verfahren.
- Maßstabsgetreue Sprites vor einem vollen 3D-Hintergrund.
- Mit einer Editierfunktion für Spieler und Mannschaften, durch die Sie das Team Ihrer Träume zusammenstellen können.
- Authentische Stadion-Atmosphäre.
- Sachkundige Berichterstattung von Andy Gray.
- Spielsicherungsoptionen.
- Über 5000 Spieler mit individuellen Eigenschaften.
- Mehr als 300 Vereine aus dem In- und Ausland.

FÜR PC UND PC-CD-ROM ERHÄLTLICH



Vertrieb durch Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst. Tel: 02131 6070. Fax: 02131 607111. und Profisoft, Everburger Straße 34-36, 49090, Osnabrüc, Germany. Tel: 0541 9120621 Fax: 0541 122470





PC-Klassiker für wenig Geld

»Billigspiele« haben ihren Trash-Charme verloren. Die großen Softwarefirmen bieten hochwertige Hits von gestern zu neuen Schnäppchen-Preisen an.

Wer soll das bezahlen? Allen gesunkenen Herstellungskosten und gestiegenen Verkaufszahlen zum Trotz sind PC-Spiele ein teures Vergnügen. Die leckere Neuheit reißt ein 100 bis 140 Mark großes Loch ins Girokonto. Dafür könnte man sich etwa vier Musik-CDs oder Spielfilm-Videos zulegen – doch was tut man nicht alles, damit kein PC-Programmierer Hunger leiden muß... Bei dreistelligen Kaufpreisen hat die Anzahl der Spiele, die man sich allmonatlich leisten kann, eine natürliche Grenze. Also legt man sich nur seine absoluten Lieblinge zu und läßt so manches andere verlockende Produkt schwermütig schmachtend im Regal zurück. Spieler mit Geduld bekommen aber eine zweite Chance: Wiederveröffentlichungen zu sozialverträglichen Preisen sind das Gebot der Stunde. Branchenriesen wie Electronic Arts (»EA Classics«) und Virgin (»White Label«) haben kürzlich eigens neue Reihen zur Zweitverwertung ihres Back Catalogs gegründet. Vergleichbar ist diese Politik mit dem Buchhandel: Neue Bestseller kommen erst als teures Hardcover heraus; knapp zwei Jahre später folgt die billigere Taschenbuch-Ausgabe.



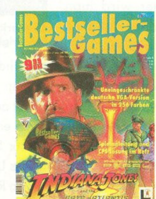
Dabei waren »Billigspiele« jahrelang die Schmuddelkinder der Softwarewelt. In den 80er Jahren sorgten Budget-Spezialisten wie Mastertronic mit 10 bis 15 Mark teuren Kassetten für Commodore 64, Spectrum und Schneider CPC für billigen Stoff. Seit PCs die Herrschaft im Heimbereich übernommen haben, sind diese speziell für Billigveröffentlichungen entwickelten Programme nahezu ausgestorben. Ihren Platz hat die Shareware mit dem »Try before you buy«-Prinzip eingenommen. Der Budget-Markt der Profifirmen besteht mittlerweile gänzlich aus den Rereleases älterer Titel. Und dabei werden keineswegs müde Krücken verschleudert: High-End-Firmen wie Microprose, Origin, Bullfrog, LucasArts oder Virgin bieten respektable Klassiker zu Preisen zwischen 10 und 50 Mark an. Und für ein Drittel oder gar ein Viertel des ursprünglichen »Vollpreises« leistet man sich dann das eine oder andere Kleinod, das man letztes Jahr verpaßt hat.

Anläßlich der vielen prominenten Spiele, die kürzlich zum Niedrigpreis neu herauskamen, stellt PC Player Ihnen eine Auswahl von Genre-Klassikern vor. Wir erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern haben vielmehr persönliche Lieblinge ausgewählt, die auch nach heutigen Maßstäben noch Spaß machen. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Ausstattung der preiswerten Versuchung. Beachten Sie bitte, daß alle Preisangaben ca.-Werte sind. Außerdem sind die vorgestellten Titel nur auf CD-ROM erhältlich. **(hl/la/fs)**



BESTSELLER GAMES

Als heftigster Preisbrecher geht Pearl Agency ans Werk. Respektable LucasArts-Abenteuerspiele gibt es schon für schlappe 10 Mark; Lösungshilfe inklusive.



Spart man ein wenig bei der Ausstattung, sind erstaunliche Preistiefen machbar. In seiner »Bestseller Games«-Reihe bietet Pearl keine Originalverpackungen, sondern klebt die CD auf das Cover eines Hefts, das Anleitung und Lösungsweg enthält. Der Verzicht auf die authentische Schachtel und den damit verbundenen Regalfüll-Prestigewert macht sich bezahlt: Exakt 9,99 Mark kostet das Profispiel. Und bei der Billigvariante bekommt man sogar die übersetzte Version geboten; selbstredend, daß Anleitung und Lösungsweg auch in Deutsch sind.

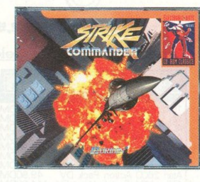
»Indiana Jones and the Fate of Atlantis« ist die jüngste Perle im Pearl-Basar. Das LucasArts-Adventure gilt immer noch als absoluter Meilenstein des Genres. Hier gibt's solide Grafik, eine taufrische Indy-Story und die knackigsten Puzzles, die LucasArts je in ein Programm packte. Vor allem angesichts der inhaltlichen Leichtigkeit neuzeitlicher Schönlinge wie »Full Throttle« wird man sich der Klasse des bis dato letzten Indiana-Jones-Adventures wieder bewußt. Bedienung und Logik sind ein Gedicht; verschiedene Lösungswege sorgen für Langzeit-Spaß. Wer diesen kniffligen Meilenstein noch nicht in der Sammlung hat und keinen übermäßigen Wert auf die Originalpackung legt, sollte zugreifen: 10 Mark sind für ein Adventure dieser Güte geradezu unverschämt wenig. Allerdings handelt es sich hier nicht um die »Talkie-Version« mit Sprachausgabe.

Ebenfalls eine Klasse für sich ist LucasArts' »Secret of Monkey Island«. Hier ist die Puzzledichte nicht ganz so hoch wie bei Indiana Jones, dafür erweist sich die Handlung als weitaus witziger und abgedrehter.



»Indiana Jones and the Fate of Atlantis« und »Monkey Island« gibt's schon für jeweils 10 Mark

ELECTRONIC ARTS CLASSICS



EA hat auch die Edel-Oldies von Origin und Bullfrog im Angebot. Die Ausstattung ist allerdings bescheiden: Statt in Originalschachteln stecken die »Classics« in kompakten CD-Boxen. Auf Papier gibt's nur Kurzanleitungen; der Rest der deutschen Dokumentation wurde als Text-File auf die CDs gepackt.

Strike Commander



40 Mark: Chris Roberts' Action-Flugsimulation »Strike Commander«

Gut zwei Jahre bastelte Chris Roberts an seinem »Strike Commander« und schockte anno 1993 die Spielefans mit den damals immensen Hardwareanforderungen. Ein DX-50 mit 4 MByte sollte es sein, damit der mit vielen Texturen verzierte und weich schattierte F-16-Jet abhob. Die Grafik-Orgie ging nicht zu Lasten des Spielspaßes, denn Roberts speckte die Bedienung des Flugzeugs auf ein leicht zugängliches Minimum ab und verzierte die einzelnen Missionen mit einer spannenden Handlung. Sie fliegen als High-Tech-Söldner gegen Konkurrenten, Drogendealer oder auch mal die amerikanische Finanzbehörde. Obwohl viel geschossen wird, verkommt »Strike Commander« dank der futuristisch-zynischen Darstellung nicht zum Brutalospiel.

Das gut gemachte deutsche Handbuch liefert Electronic Arts in elektronischer Form auf der CD mit, doch ist das »Blättern« am Bildschirm umständlich und während des Spielens nicht möglich. Dafür sind das Speech-Pack und die Missionsdiskette »Tactical Operations« mit dabei, damit Sie neben der F-16 auch die YF-22 mit neuen Missionen fliegen dürfen.

»Strike Commander« bietet eine erlesene Mischung aus Simulation, Action und Story. Dank der leichten Steuerung ist es für Einsteiger wie Profis gleichermaßen reizvoll.

Privateer

Origins »Privateer« läßt sich am besten als Kreuzung zwischen »Wing Commander« und »Elite« beschreiben: Als Selfmade-Raumpilot kutschieren Sie anfangs allerlei Güter durch die Gegend, was vergleichsweise ungefährlich ist. Später wird man dann Mitglied in zwei Söldnergilden, deren Erkundungs-, Speditions- und Kampfaufträge die Zeit bis zum Beginn der eigentlichen Handlung verkürzen. Diese besteht aus etwa 20 linearen Missionen, die den Spieler quer durch einen Sternquadranten mit rund 40 Planeten führt. Nicht nur Söldner und übereifrige Gesetzeshüter machen einem das Leben schwer, auch die aus »Wing Commander« bekannten Raumschiffe der Kilrathi-Katzenrasse beschießen munter die zusammenschrumpfenden Schutzschilde. Wer genügend Geld hat, kann auf eines von drei weiteren Raumschiffen umsteigen und diverse Extras wie z.B. einen Reparaturroboter erwerben.

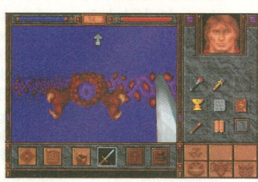


40 Mark: Weltraum-Expedition plus Handel bei Origins »Privateer«

Privateer betont schon nach kurzer Zeit seine actionreichen Kämpfe, der Handel tritt in den Hintergrund. Gerade dadurch bleibt das Spiel bis zum letzten Auftrag der als Bonus mitgelieferten »Righteous Fire«-Zusatzmissionen spannend. Übrigens: Auch Vorgänger »Wing Commander 2« ist in der EA-Classics-Serie neu aufgelegt worden.

Shadow Caster

Kurz bevor das mittlerweile indizierte »Doom« im Frühjahr 1994 eine wahre Flut von 3D-Actionspielen auslöste, veröffentlichte Origin mit »Shadow Caster« ein weniger brutales, aber nicht minder spannendes 3D-Fantasyspiel. Der Clou: Held Kirt ist ein sogenannter »Shapeshifter« und wechselt bei Bedarf die Gestalt. Damit gelangen dem Programmierteam Raven einige reizvolle Puzzles, denn viele Aufgaben sind nur in einer bestimmten Gestalt zu lösen. Mehrere Waffen, Zaubertränke und schaurige Monster vervollständigen das Fantasy-Szenario, das mit schummrigen Texturen nicht nur Dungeons, sondern auch Landschaften an der Oberfläche simuliert. Fünf Schwierigkeitsgrade kommen Gelegenheits-Rollenspielern und Actionfans gleichermaßen entgegen, nur die Steuerung ist etwas umständlich.



40 Mark: 3D-Fantasy-Action mit »Shadow Caster«

Syndicate

Nachdem die Staaten der Erde unter die Kontrolle mächtiger Wirtschaftskonzerne geraten sind, gibt man der Konkurrenz mit hochspezialisierten Cyborgs eines auf die Mütze. Bullfrogs »Syndicate« besteht aus zwei Programmteilen: Einerseits verbessert man die Eigenschaften seiner Cyborgs und rüstet sie mit immer besseren Waffen aus, andererseits schickt man sie eigenhändig in die Schlacht. Bis zu vier Cyber-Agenten kön-



40 Mark: Bullfrogs düsterer Strategiehit »Syndicate«

nen gesteuert werden, entweder einzeln oder als Gruppe.

Das Spielfeld wird isometrisch gezeigt, es gibt verschiedene Ebenen und Gags wie Panzer oder Straßenbahnen, mit denen man fahren kann. Sie führen Ihre waffenstarrenden Schäflein in der Gegend herum, lassen sie Objekte einsetzen und Gegner bekämpfen. Außerdem bestimmt man durch die Injektion dreier Drogen ihr Verhalten: angriffslustig oder zahm, schnell oder langsam, intelligent oder todesmutig. Allerdings läßt die Wirkung eines solchen Drogentrips bald wieder nach, worauf sich die gebeutelten Agenten erstmal erholen müssen.

Die Missionen von Syndicate werden aber nicht nur mit schnellen Reflexen gewonnen, auch die taktische Vorgehensweise ist sehr wichtig. Soll z.B. ein Informant in Sicherheit gebracht werden, ist es wenig sinnvoll, wild um sich schießend durch die Straßen zu stürmen. Die Classics-Ausgabe enthält das Erweiterungspaket »American Revolt« mit 21 Bonus-Missionen, zwei weiteren Waffen und einem Netzwerkmodus.

Populous 2 + Powermonger

Wer würde nicht gerne einmal seinem Chefredakteur eine abregnungswillige Gewitterwolke über den Arbeitsplatz wünschen? Mit dem Nachfolger des Kultprogramms »Populous« werden solche Träume wahr – als Nachwuchsgott arbeitet man sich durch fleißiges Weltenerobern in der Unsterblichen-Hierarchie empor. Auf jeder Welt muß das eigene Völkchen beschützt werden, damit es sich vermehren und dadurch immer mehr Mana bereitstellen kann. An göttlichen Einflußmöglichkeiten stehen Stürme, Feuersbrünste und Vulkanausbrüche zur Verfügung, aber auch antike Helden, die in Handarbeit gegnerische Landstriche verwüsten. Besonders viel Spaß bietet das Spiel zu zweit per Nullmodem-Verbindung; hier macht sich die Echtzeit-Hektik noch stärker bemerkbar, als gegen die Computergegner.

Als Bonus befindet sich auf der CD außerdem noch »Powermonger«, eine Art Populous-Ableger. Nicht als beinahe allmächtiger Gott, sondern als kleiner Häuptling führt man seinen Stamm durch die zoomende und von allen Seiten aus zu betrachtende Landschaft, unterwirft Dörfer und forscht nach neuen Waffen.

Obwohl viele Details enthalten sind, erreicht das schwierig zu erlernende Taktikspiel nicht ganz die Klasse von Populous 2.

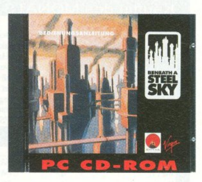


40 Mark: Gleich 2 x Strategie auf einer CD mit »Populous II« (hier im Bild) und »Powermonger«



VIRGIN WHITE LABEL

Klassiker von Virgin und Westwood gibt's schon für knapp 30 Mark. Bei der Ausstattung wird nicht gespart: Schöne Schachteln und ordentliche Anleitungen zeichnen die Veröffentlichungen auf dem »White Label« aus.



Indy Car Racing



30 Mark: Der Rennspiel-Spaß »Indy Car Racing« von Papyrus

Herrliche Massenkarambolagen und spannende Duelle im Windschatten sind die Markenzeichen von »Indy Car Racing«. Dazu kommen die flotte, mit Texturen verzierte Grafik und eine durchdachte Steuerung der Flitzer, die über fünf Rundkurse und drei kurvenreiche Stadtparcours jagen.

Alleine oder zu zweit per Modem fahren Sie die Strecken im Training ab, versuchen sich mit einem möglichst guten Platz zu qualifizieren und gehen nach einer Vorbereitungsrunde ins Rennen gegen die computergesteuerten Fahrer. Ihre Gegner kennen so ziemlich jeden Trick und sind nur schwer zu schlagen, doch mit dem richtigen Tuning in der Box läßt sich noch so mancher Stundenkilometer mehr herauskitzeln.

Virgin hat für die Billig-Version das inhaltlich solide Handbuch der ersten Disketten-Fassung verwendet, aber der Schachtel ein neues Cover spendiert. Auf dem CD-ROM ist nur das Hauptprogramm zu finden, die Strecken-Disketten oder das Expansion-Pack sind nicht enthalten.

The 7th Guest

In spielerischer Hinsicht hat uns die Spukhaus-Expedition »The 7th Guest« nie sonderlich beeindruckt. Technisch ist das Programm aber ein echter Meilenstein der CD-Geschichte, das 1993 als erstes Profispiel die Vorzüge der Silberscheibe konsequent ausnutzte. Vorberechnete 3D-Sequenzen in Super VGA, Videoclips mit Schauspielern – noch lange vor »Rebel Assault« demonstrierte The 7th Guest das Potential des Speichermediums CD für Spiele.

30 Mark: Trilobytes Grafik-Meilenstein »The 7th Guest« füllt gleich zwei CD-ROMs

Der 2-CD-Brummer ist jetzt für lächerliche 30 Mark zu haben. Eigentlich ein Muß für die Software-Bibliothek, wenn auch mehr aus historischen Gründen. Inhaltlich wird nicht viel geboten: Sie bewegen sich auf vorgegebenen Pfaden mit gelungenen Kamerafahrten durch eine aufwendig gerenderte Villa und lösen merkwürdige Denksportaufgaben, die mit üblichen Adventure-Puzzles nichts zu tun haben.

Kyrandia 2: Hand of Fate



30 Mark: Westwoods Grafik-Adventure »Hand of Fate«

Das 3. Kyrandia-Adventure »Malcolm's Revenge« ist uns noch in guter Erinnerung; die beiden respektablen Vorgänger gibt's jetzt für jeweils 30 Mark – nicht schlecht. Sowohl »Legend of Kyrandia« als auch »Hand of Fate« sind auch nach heutigen Maßstäben noch höchst spielenswerte Abenteuer und inhaltlich abgeschlossen – man muß also nicht alle Episoden kennen, um die Handlung zu kapieren. Kyrandia 1 ist eher ein Fall für Einsteiger; beim Nachfolger Hand of Fate wurden Komplexität und Puzzle-Kniffligkeit etwas gesteigert. Seltenheitswert in der Adventure-Geschichte: Mit der Zauberin Zanthia agiert hier eine selbstbewußte Heldin. Neben dem üblichen Einsetzen nach Gegenständen, das sich beneidenswert leicht bedienen läßt, steht das Mixen von Zaubertränken im Mittelpunkt. Witzige Charaktere, schräge Einfälle und eine Fülle bizarrer Schauplätze sorgen für die nötige Motivation. Für Ihre 30 Mark bekommen Sie sogar die »richtige« CD-Version mit englischer Sprachausgabe; Anleitung und Bildschirmtexte sind in Deutsch.

Lands of Lore

Bei »Lands of Lore« steuert man eine Gruppe von maximal drei Helden durch ein Fantasy-Szenario, in dem eine böse Hexe die Untertanen des guten Königs Richard bedroht. Einfache Bedienung und überschaubare Charakterwerte verbinden sich mit einer spannenden Geschichte. Nicht auf exorbitantem Zahlenschnickschnack liegt die Betonung, sondern auf dem Spielwitz. Garstige Monster bekämpft man mit vielerlei Waffen in hektischen Anklick-Kämpfen. Das Zaubern geht ebenso leicht von der Hand wie die Verwaltung des Inventars. Auch die Billig-Version von Lands of Lore bietet etwas Sprachausgabe, zudem sieht man die eine oder andere Zwischensequenz.



40 Mark: Das unkomplizierte Westwood-Rollenspiel »Lands of Lore«

BESSER MIT 3DO™ DURCH DIE WEITEN DER GALAXIS FLITZEN, ALS AM STRAND VON MALLORCA ÖLSARDINENSCHWITZEN.

3DO

DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar!

32BIT

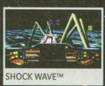
GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

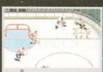
Der Interactive Multiplayer GoldStar GDO-202P wird mit FIFA Soccer im Bundle geliefert.

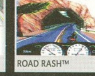



NEED FOR SPEED™


FIFA SOCCER


SHOCK WAVE™


NHL® '96

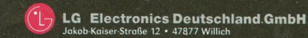

ROAD RASH™


THEME PARK™


WING COMMANDER® III

Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...

LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich



MICROPROSE

Bei Microprose herrscht kein Mangel an hochwertigen Altbeständen. Solide Schachteln mit deutschen Anleitungen sind beim firmeneigenen Zweitvertungs-Label »Powerplus« Standard.



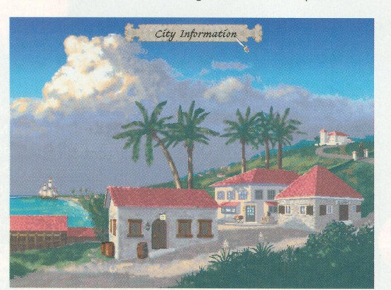


Pirates Gold

Eines der erfolgreichsten C64-Programme war Sid Meiers »Pirates!«. Einige Jahre nach einer technisch gruseligen PC-Umsetzung wurde eine grafisch aufpolierte SVGA-Fassung nachgeschoben. In »Pirates Gold« schlüpfen Sie in die Rolle eines aufstrebenden Piratenkapitäns, der mit Gütern handelt, Frachtschiffe kapert und dabei immer auf die Zufriedenheit seiner Mannschaft aufpassen muß. Schon die verschiedenen Startpositionen, die sich in Nationalität und Anfangsaustattung unterscheiden, sorgen für langfristige Motivation. Dazu kommen diverse Schwierigkeitsgrade und eine große Spielwelt, die in der Karibik angesiedelt ist.

Bei Seegefechten steuert man sein Schiff selbst und versucht, dem Gegner möglichst viele Breitsalven zu verpassen. Mit Degenduellen kämpft man actionlastig gegnerische Anführer nieder, um die eigenen Mannen zum Sieg zu führen. Sogar Landschlachten gibt es: In einer relativ einfachen Taktiksequenz greift man das gegnerische Fort an.

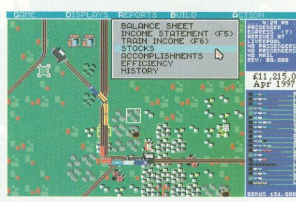
Da es letztendlich nur ums angehäufte Geld geht, sind Informationen über reiche Städte und große Handelsflotten wichtig, aber auch das Beachten der politischen Verhältnisse. So erhält man z.B. gegen Feinde des Mutterlandes Kaperbriefe ausgehändigt, womit sich gegnerische Schiffe »legal« in die eigene Flotte eingliedern lassen. Ein echter Dauerbrenner, der in der schönen »Gold«-Fassung besonders viel Spaß macht.



50 Mark: Die grafisch aufgemotzte »Gold«-Edition des Handelsspiel-Klassikers »Pirates«

Railroad Tycoon

Es gibt nicht viele Spiele von 1990, die auch heute noch mühelos an den Monitor fesseln können. Doch das putzige Schienenverlegen und Lokbeladen mit »Railroad Tycoon« macht selbst fünf Jahre später dem verwöhnten PC-Anwender Spaß; der überholten 16-Farben-Grafik zum Trotz. Dieser Dauerbrenner von Sid Meier gilt als historisch wichtiger Meilenstein im Genre der »Aufbau-Strategiespiele«: Verbraten Sie Ihr Geld, um in vier Szenarien die Landkarte mit Schienensträngen und Bahnhöfen vollzubauen.

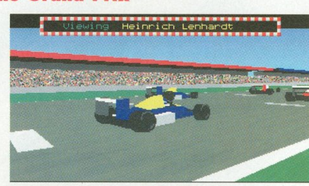


40 Mark: Schienenstrang-Strategie mit »Railroad Tycoon«

Expandierende Computergegner und neue Zugmodelle sorgen für Abwechslung; der Schwierigkeitsgrad ist nahezu beliebig einstellbar. Railroad Tycoon ist sehr leicht zugänglich und kann dennoch über Jahre Spaß machen. Dieses Pflichtspiel für jeden ehrbaren PC-Besitzer erschien bereits vor einiger Zeit im Rahmen der Budget-Reihe »Action 16«; zwar mit englischen Bildschirmtexten, aber ausführlichem deutschem Handbuch.

Formula One Grand Prix

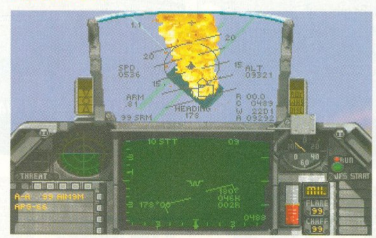
Als noch kaum jemand Michael Schumacher kannte, faszinierte Geoff Crammonds detailgetreue Simulation des Formel-1-Zirkus die PC-Bleifüße. »Formula One Grand Prix« bietet alle Kurven, Schikanen und Steigungen der bekannten Rennstrecken und dutzendweise clevere Gegner, die genau wissen, wie sie einen ausbremsen müssen. Umfangreiche Tuning-Optionen und das realistische Fahrverhalten der Boliden fordern Einsteiger gewaltig und geben Profis alle Möglichkeiten, sich auszutoben. Sie dürfen entweder ein einzelnes Rennen fahren oder eine komplette Saison mit der originalen Reihenfolge der Kurse mitmachen.



50 Mark: Die realistische Fahrsimulation »Formula One Grand Prix« von Geoff Crammond

Wer keine Lust hat, 70 Runden durch Monte Carlo zu rasen, verkürzt die Renndauer entsprechend und sucht sich ebenfalls vor dem Start aus, wie geschickt die Gegner die Kurven nehmen. Das deutsche Handbuch erklärt alle Programmfunktionen und gibt Tips zum optimalen Fahrverhalten, was gerade für Einsteiger eine wertvolle Hilfe ist.

Falcon 3.0



50 Mark: Spectrum Holobytes anspruchsvolle Kampfjet-Simulation »Falcon 3.0«

Was der »Flight Simulator« für die Freunde ziviler Luftfahrt, ist »Falcon 3.0« für die Anhänger kriegerischer Flugsimulationen. Mehrfach belegte Tasten, hartnäckige Gegner und detailgetreue Technik sprechen vor allem Hardcore-Flieger an und schrecken Gelegenheitspiloten eher ab. Grafisch ist das Programm nicht mehr auf dem aktuellen Stand, da mit Texturen gegeizt wird. Dafür locken anspruchsvolle Missionen mit einem hohen Realitätsgrad.

Die preisgünstige Wiederveröffentlichung enthält nur das Hauptprogramm und keine der Missionsdisketten, mit der Sie unter anderem die MiG-29 fliegen könnten. Alternativ zu dieser Billigfassung von Falcon 3.0 ist »Falcon Gold« eine Kaufüberlegung wert, das die Zusatzdisketten mit der neuesten Version des Hauptprogramms sowie ein Videoclip enthält und rund 120 Mark kostet.

Master of Orion

Planeten-Eroberungsspiele gibt es viele, doch das taufrisch im Preis reduzierte »Master of Orion« verweist immer noch die Konkurrenten auf die Plätze. Grafisch eher wenig aufregend, ist es sehr komplex und gleichzeitig einfach zu bedienen. Der Spieler wählt zwischen zehn Rassen, die alle bestimmte Vor- und Nachteile haben. Dann schickt er seine ersten Aufklärer und kurz darauf ein Kolonieschiff aus. Bald wird der eroberungslustige Herrscher aber feststellen, daß es auch andere expansionsfreudige Sternenreiche gibt, deren Computerherrscher durch kluge Diplomatie auf die eigene Seite gezogen werden sollten. Parallel zum Ausbau seiner Planeten betreibt man Forschung auf sechs verschiedenen Gebieten.

Damit es auch im x-ten Spiel nicht langweilig wird, sind Schwierigkeitsstufe und Galaxisgröße einstellbar, zudem sorgen Zufallsereignisse für Abwechslung. Die Computergegner reagieren erstaunlich intelligent.



50 Mark: Taktische Weltraum-Eroberung bei »Master of Orion«

SOFTSALE SHOPS





CD-ROM		
7 th Guest	DA	24,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1830	EA	in Vorb.
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces Collection	DA	69,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	69,90DM*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	DA	79,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Around Hollywood	DV	44,90DM
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
Amerika 1861-1865	DV	in Vorb.
Apache Longbow	DA	in Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Asterix	DV	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	44,90DM
Battle Race	DA	69,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	24,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bloodwings	EA	84,90DM*
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Buried in Time	DV	in Vorb.
Burning Steel Compilation	DV	64,90DM
-mit Gravis Gamepad		
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	79,90DM
Chartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compilation	DV	74,90DM
- mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Command & Conquer	DV	89,90DM*
Conspiracy	DA	24,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyber Judas	DV	in Vorb.
Cyberwar	DV	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Daedalus Encounter	DV	89,90DM*
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		4,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	DV	in Vorb.
Death Gate	EA	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	44,90DM
Der Reeder	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM
-mit Gamepad	DV	84,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	64,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
EA Sports Rugby	EA	79,90DM*
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission CD	DV	49,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder Triol.	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
Fast Attack	??	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
-mit Gravis Gamepad	EA	79,90DM
FIFA Soccer `96	DV	in Vorb.
Fighter Wing	DV	64,90DM
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Flashback II	??	in Vorb.
Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM
Flight Unlimited	DV	89,90DM
Flugsimulator Las Vegas	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DA	44,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontlines	DV	69,90DM
Full Throttle	DV	84,90DM*
Full Throttle	DA	69,90DM
Future Dimension	DV	64,90DM*
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Great Naval Battles III	DA	79,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	84,90DM
Heart of Darkness	DV	in Vorb.
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Worlds	DV	39,90DM
Hi-Octane	DV	84,90DM*
High Seas Trader	DV	69,90DM
History Line	DV	49,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	29,90DM
Inca Collection	DV	69,90DM
Indy Car Racing	DA	24,90DM
Inferno	DV	89,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DV	79,90DM
Iron Cross	EA	79,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Jagged Alliance	DA	74,90DM
Jagged Alliance	DV	89,90DM*
Journeyman Project	DA	39,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Jutland	DV	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DV	59,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingdom-the Far reaches	DA	89,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick'n'Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Lands of Lore 2	DV	in Vorb.
Larry 6	DV	79,90DM
Larry Collection	DA	84,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry Coll.	DA	84,90DM
Lemmings Windows	DA	49,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
-Devils Island	EA	44,90DM
-Prairie Dunes	EA	44,90DM
Litil Divil	EA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	79,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Machiavelli-The Prince	DV	89,90DM*
Mad News	DV	84,90DM*
Magic Carpet Plus (mit Hidden Worlds)	DV	84,90DM
Magic of Endoria	DV	54,90DM
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
Marios Games Gallery	EA	79,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Master of Magic	DV	89,90DM
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Monthy Pythons CwoT	EA	79,90DM
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Jam Tournament	DA	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
Need for Speed	DA	in Vorb.
Networks	DV	84,90DM*
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
NHL Hockey '96	DV	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Orion Conspiracy	DV	in Vorb.
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Perfect General 2	??	in Vorb.
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	79,90DM
Populous 2/Powermonger	DA	34,90DM
Powerflight	DA	69,90DM
Power Up !	DA	69,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	DV	84,90DM*
Privateer	DA	34,90DM
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	79,90DM
Psychic Detective	??	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	74,90DM
Pyrotechnica	DA	54,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft II	DA	79,90DM*
Rebel Assault	DV	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Rebel Assault 2	??	in Vorb.
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	69,90DM
Sam & Max	DV	99,90DM
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	34,90DM
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
She Queen	DA	in Vorb.
Sid Meier Collection	DA	64,90DM
Silent Hunter	DA	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000+URK	DV	in Vorb.
Sim Isle	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Sim Town	EA	in Vorb.
Skins Golf at Bighorn	DA	89,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM
Slipstream 5000	DV	69,90DM
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Sports Collection	DA	64,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	34,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Final Unity	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike Commander	DA	34,90DM
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super Karts	DA	89,90DM
Superstreetfighter 2 T.	DV	69,90DM
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	34,90DM
System Shock	DV	84,90DM
T-Mek	??	in Vorb.
Take your best Shot	EA	69,90DM
Tank Commander	DV	89,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.
The Lost Eden	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Thunderscape	DA	in Vorb.
Top Gun	DA	in Vorb.
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	64,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	69,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	EA	84,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM
-V.T.O.L	??	in Vorb.
USS Ticonderoga	EA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	DV	89,90DM
Vollgas	DV	84,90DM*
Vollgas	DA	69,90DM
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
Warriors	??	in Vorb.
War unlimited	DV	84,90DM*
Wayne Gretzky's NHLPA	??	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	??	in Vorb.
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	69,90DM*
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander II	DA	34,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	79,90DM
Wolf	DV	74,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year `94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	69,90DM
World Soccer	DV	69,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Z	??	in Vorb.
Zaark & the Night Team	DV	in Vorb.
Zephyr	DV	79,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*
Zombie Dinos	EA	79,90DM*
IBM-PC		
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aces of the Pacific+Data	DA	39,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM
Blackhawk	DV	69,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Civilization Multi-Player	??	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM
Der Meister	DV	64,90DM
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Discworld	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Behol	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
F-19 Stealth Fighter	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight Commander 2	DV	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EA	74,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Frontlines	DV	69,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
High Seas Traders	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	74,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Klik'n'Play	DV	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Legions	DA	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	74,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Devils Island	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
Navy Strike	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Networks	DV	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Pyrotechnica	DA	49,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Ravenloft II	??	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	29,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Sc. 1 WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Sc. 1	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Software Manager	DV	29,90DM
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screen Saver	DV	59,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-mit Gravis Analog Pro		
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Wolf	DV	69,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
WWF European Ramp.	DA	29,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM

« Die schärfsten Neuheiten...



SPIELE-REFERENZEN

ABENTEUERSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

1 DAY OF THE TENTACLE
(LucasArts)

Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schräge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, beste LucasArts-Qualität.

2 MONKEY ISLAND II
(LucasArts)

Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

3 SAM & MAX HIT THE ROAD
(LucasArts)

Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion.

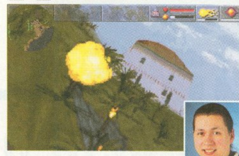
4 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
(LucasArts)

Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wundertüte rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

5 STAR TREK – A FINAL UNITY
(Spectrum Holobyte)

Sieben Mini-Adventures in einem: Die Crew der TV-Serie »The Next Generation« beamt und phasert jetzt auf dem PC-Monitor.

ACTIONSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

1 MAGIC CARPET
(Bullfrog)

Alle Teppiche fliegen hoooch: 3D-Grafik zum Sattstaunen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegnern. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

2 DESCENT
(Interplay)

Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erzschnelle Action.

3 WING COMMANDER 3
(Origin)

Traditionelles Weltraum-Rabumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spielfilm-Cut-Scenes erzählen die Story.

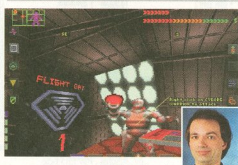
4 REBEL ASSAULT
(LucasArts)

Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer.

5 DOOM
(id Software)

Das Medienereignis des Jahres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weltweit ganze Netzwerke und Bürobelegschaften lahm. In Deutschland nur noch unterm Ladentisch zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.

ROLLLENSPIELE + ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 SYSTEM SHOCK
(Origin)

Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

2 ULTIMA UNDERWORLD II
(Origin)

Hier möbelten die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

3 ULTIMA 8 – PAGAN
(Origin)

Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues, gefälliges Grafiksystem verpackt.

4 LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)

Bizarrer Held in bizarrer Welt macht bizarre Dinge. Schleichend, kämpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twinsen durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

5 ELDER SCROLLS – ARENA
(Bethesda)

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

SIMULATIONEN



vorgestellt von Florian Stangl

1 STRIKE COMMANDER
(Origin)

Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

2 U.S. NAVY FIGHTERS
(Electronic Arts)

Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

3 ACES OVER EUROPE
(Dynamix)

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen.

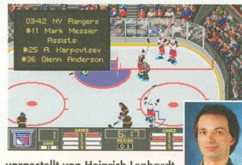
4 FLIGHT UNLIMITED
(Looking Glass)

Flugschule mit faszinierender Grafik: Über fünf Texture-Mapping-Gebieten lernen Sie die Steuerung verschiedener Propeller- und Segelflieger mit einem virtuellen Lehrer. Eine »friedliche« Simulation, die aber viel Hardware-Power voraussetzt.

5 COMANCHE
(Novalogic)

Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.





vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 NHL HOCKEY '95
(Electronic Arts)

Statistiken. Bodychecks. NHL-Teams. Liga-Modus. Strafbank-Aufenthalte. Zwei-Spieler-Duelle. Und vor allem: Spielgefühl und Steuerung zum Verlieben.



2 LINKS 386 PRO
(Access)

Die Mutter aller Golf-Simulationen. Erz-realistisch, schön anzusehen. Zusatzkurse gibt's ebenso wie eine Windows-Version namens »Microsoft Golf 2.0«.



3 NASCAR RACING
(Papyrus/Virgin)

Heiliges Blechle: Nicht nur die schönsten Unfall-Orgien, sondern auch die packendsten Rennduelle bietet dieser 3D-Schicki. Dicke PS-Boliden schmirgeln sich gegenseitig die Kotflügel weg – sehr effektvoll und viel lustiger als rückwärts einparken.

4 NBA LIVE '95
(Electronic Arts)

Keine andere Basketball-Simulation kann NBA Live den Korb reichen. Sinnvolle Optionen und Spiel-Modi satt plus schillernde Aufmachung: Edel-Präsentation der Superstars mit digitalisierten HiRes-Bildchen.

5 FIFA SOCCER
(Electronic Arts)

Hier ein Hackentrick, da ein Eigentor: spektakuläre Fußball-Fröhlichkeit der unkomplizierten Art.

STRATEGIE- UND DENKSPIELE



vorgestellt von Jörg Langer

1 CIVILIZATION
(Microprose)

Sid Meiers Strategiespiel um die Evolution der Völker bietet alle Elemente, die in diesem Genre Spaß machen. Auch der sehr ähnliche Nachfolger »Colonization« gehört in jede gute Sammlung.

2 SIM CITY 2000
(Maxis)

Lieber eine funktionierende Kanalisation statt einstürzender Neubauten – als Städteplaner und Bürgermeister sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain.

3 RAILROAD TYCOON DELUXE
(Microprose)

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium hochzuziehen. Auch dieses leicht zugängliche Geldscheffel-Spiel wurde von Sid Meier designt.

4 MASTER OF MAGIC
(Microprose)

Stadtaufbau plus Expansion, jetzt in einer Fantasy-Region. Strategie, Taktik und jede Menge Magie sorgen für monatelangen Spielspaß. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene.

5 WARCRAFT
(Interplay)

Strategie light der hektischen Art. In Echtzeit dirigieren Sie Ihre Truppen im Fantasy-Kampf zwischen Menschen und Monstern. Ganz nebenbei muß man für Rohstoff-Nachschub sorgen.

COMMAND & CONQUER

Westwood kam, sah und siegte: Nie zuvor war ein Strategiespiel gleichzeitig derart zugänglich, schön vepackt und taktisch hochklassig. PC Player präsentiert Ihnen den ersten Test des Echtzeit-Spektakels.

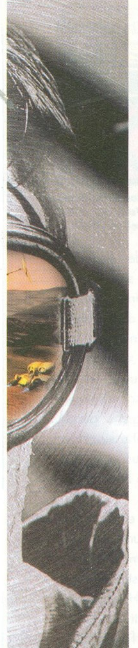
Lange erwartet, endlich da: Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe nicht mehr mit einer testfähigen Version von »Command & Conquer« gerechnet, doch in sprichwörtlich letzter Minute trudelte noch eine Expreß-Sendung in unserer Redaktion ein. Eine schöne Bereicherung des Spielesommers: Zwei Jahren bastelte Westwood an seinem mit Spannung erwarteten Strategie-Boliden – das Warten hat sich gelohnt.

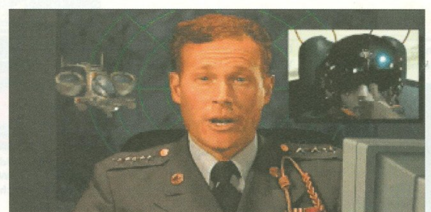
Die Hintergrundgeschichte zeugt nicht gerade von positiver Zukunftseinschätzung: Die traditionellen Nationalstaaten sind weitgehend verschwunden, nur die Allianz zweier Organisationen bewahrt die Menschen vor völliger Anarchie: Die »GDI« (Global Defense Initiative) als militärischer Arm der Vereinten Nationen, sowie die uralte, geheimnisumwitterte »Brotherhood of Nod«. Da entdecken Wissenschaftler in Afrika eine Pflanze, die ein bislang unbekanntes Mineral namens »Tiberium« ausscheidet. Dieses ist wertvoller als Silber, Gold und Platin zusammen, da die Pflanze aus beliebigen Böden selbst kleinste Spuren der genannten Metalle herauszieht und in ihren Kristallen speichert. Die Förderung des Wunderminerals erweist sich als vergleichsweise simpel: Spezielle Erntemaschinen sammeln das grüne Zeug vom Boden auf und transportieren es zwecks Weiterverarbeitung in Raffinerien. Da somit die bestehenden, meist auf Goldreserven basierenden Währungen hinfällig geworden sind, beginnt der große Wettlauf ums Tiberium. Cane, der zwielichtige Führer der Bruderschaft, kündigt die Allianz auf und greift nach der Weltherrschaft. Bald darauf prallen die hochgezüchteten Streitmächte der beiden Parteien zum ersten Mal aufeinander.

Zu Beginn entscheidet man sich erstmal für eine Seite: Wollen Sie die »gute« GDI zum Sieg führen, oder lieber für den bösen Cane die Weltherrschaft erringen? In beiden Fällen erwarten Sie jeweils 15 Missionen, deren Komplexität allmählich von »einfach« bis »riesengroß« anwächst. Während die GDI in Europa startet, suchen die Bruderschaftler den afrikanischen Kontinent heim. Dementsprechend unterscheiden sich die Einsätze beträchtlich; Sie spielen nicht einfach ein und dieselbe Mission zweimal mit verschiedenen Uniformen. Auch sonst hat man auf Unterschiede geachtet: Bei der Auswahl des nächsten Krisenherdes erfährt man als Abgesandter der UNO Daten über Bruttosozialprodukt und Regierungsform. Der Bruderschaftler von nebenan legt dagegen auf Angaben wie die Korruptionsrate Wert.

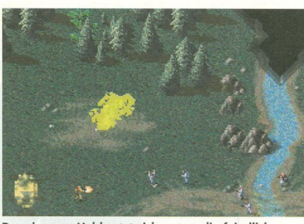


Getümmel im Canyon: Können wir die von Norden heranstürmenden Bruderschaftler aufhalten?





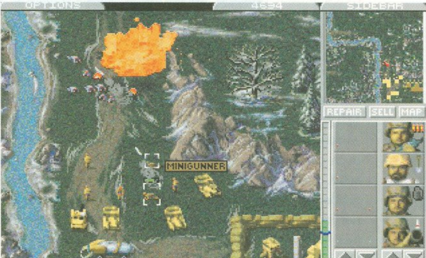
Unser Kommandeur klärt uns mit Video-Einspielungen über den kommenden Einsatz auf



Der einsame Held setzt sich gegen die feindliche Übermacht durch

Anhand des ersten GDI-Szenarios läßt sich das Spielprinzip von Command&Conquer gut beschreiben: Nach der Anlandung mehrerer sichernder Infanterieverbände quält sich ein fahrbares Monstrum an den Strand und sucht sich im Landesinneren einen lauschigen Platz. Dann drückt der Kommandant aufs Knöpfchen und der rollende Gigant wandelt sich zu einer vollautomatischen Konstruktionseinrichtung um. Der Grundstein für die eigene Basis ist somit gelegt und kann durch ein kleines Kraftwerk sofort erweitert werden. Die sporadisch eintreffenden Verstärkungen reichen gerade aus, den Gegner bis zur Fertigstellung der ersten Kaserne aufzuhalten. Von nun an können soviele Infanteristen trainiert werden, solange es der Credit-Vorrat erlaubt. Mit der sorgsam aufgebauten Übermacht geht man zum Angriff über und beendet glücklich den ersten Einsatz. In späteren Szenarien wird dann der Bau von Tiberium-Fabriken wichtig. Wie schon beim Vorgänger »Dune 2« das Spice, dient Tiberium in Command & Conquer als Währung: Sobald eine Erntemaschine entladen wird, schnellt auch die Anzahl der Credits nach oben.

Zum Befehligen seiner Kampfeinheiten benötigt man weder Pull-down-Menüs, noch Tastenkommandos oder Icons: Ein simpler Mausklick wählt die Einheit aus, der zweite Klick dient gleichzeitig als Wegangabe und Order: Eine unbesetzte Stelle anzuwählen heißt »bewege dich dorthin«, ein angeklickter Gegner wird folgsam attackiert. Außerdem kann man auf diese Weise Zeitbomben legen, Transporter



In der winterlichen Landschaft verteidigt sich die GDI-Basis gegen einen Angriff

Wegen des neu entdeckten Tiberiums (oben) zerbricht die Allianz zwischen GDI und NOD (unten)

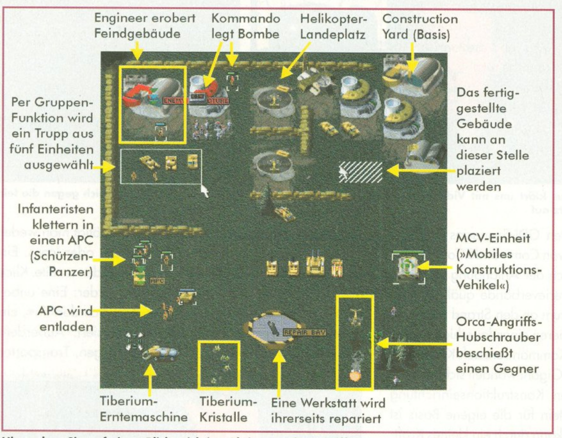
jörg langer

Das nenne ich Detailvernarrtheit: Selbst die absolut nebensächliche Installationsroutine von Command & Conquer wurde mit blinkenden Buchstaben und neckischen Soundeffekten auf Science-fiction getrimmt. Dieser High-Tech-Stil zieht sich konsequent durchs ganze Programm, so daß alles wie aus einem Guß wirkt. Die Güte der Zwischensequenzen läßt sich den Bildschirmfotos entnehmen, die Videos sind technisch sehr gut gelungen; beides steigert die Atmosphäre beträchtlich.

Bis zu dieser Stelle fragt sich aber der kritische Leser: »Was ist denn nun mit dem eigentlichen Spiel?«. Nach dem Durchkämpfen von über 20 Missionen kann ich mit Fug und Recht behaupten, selten vergleichbar spannende Einsätze erlebt zu haben.

Natürlich, im Prinzip läuft man »nur« mit seinen Männchen umher und trifft auf fies plazierte Gegnertruppen. Doch die Computersoldaten verhalten sich erfrischend intelligent, starten Großangriffe, fliehen vor überlegener Feuerkraft, oder fahren dicht an eigene Fernkampfeinheiten heran. In den Missionen wird geschickt Spannung erzeugt; man ist stets auf die nächste neue Einheit gespannt. Zudem hat Westwood auch an die Nullmodem- und Netzwerkspieler gedacht, so daß nach den 30 Solo-Missionen die Luft noch lange nicht raus ist.

Ich kann Command & Conquer jedem empfehlen, der sich auch nur ein klein wenig für Echtzeit-Strategie interessiert – ein besseres Programm hat das Genre momentan nicht zu bieten.



Hier sehen Sie auf einen Blick wichtige Aktionen wie Angriff, Transport, Aufbau und Sabotage

Die Logos der beiden Fraktionen: Oben das GDI-Wappen, unten der Skorpionstachel von Nod.

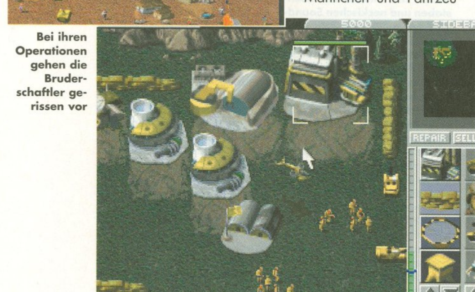
besteigen sowie Gebäude erobern. Der Cursor verändert sich je nach der möglichen Aktion, so daß es zu keiner Verwirrung kommt. Anstelle des Angriffsbefehls kann notfalls auch die Bewegungsorder erzwungen werden, und umgekehrt. Sie brauchen sich um Ihre Mannen übrigens keine größeren Sorgen machen, wenn sie gerade einmal unbeaufsichtigt in der Gegend stehen: Sobald ein Feind-Sprite in ihre Reichweite kommt, wird es automatisch beschossen.

Der eigentliche Clou bei der Steuerung ist das Zusammenfassen von Einheiten: Durch Gedrückthalten der linken Maustaste ziehen Sie, ähnlich der Rechteck-Funktion jedes Malprogramms, ein weißes Viereck um die gewünschten Männchen und Fahrzeuge. Sofort nach dem Loslassen der Taste meldet sich ein vielstimmer »Awaiting your orders«-Chor, und die gesammte Gruppe kann auf einen Streich bewegt werden. So führen Sie in Sekundenschnelle Truppenverschiebungen und Massenangriffe durch, ohne sich mit zehn einzelnen Infanteristen plus acht verstreuten Panzern herumschlagen zu müssen.

Bei ihren Operationen gehen die Bruderschaftler gerissen vor

Beim Anwählen einer Einheit wird sie von vier weißen Ecken eingerahmt und mit einer Lebensenergie-Anzeige versehen. Diese nimmt durch Beschuß stetig ab, kann aber in späteren Spielstufen aufgefrischt werden: Infanteristen päppelt man im Hospital wieder hoch, Fahrzeuge erhalten in der Werkstatt eine Generalüberholung. Auch die Gebäude verfügen über »Hitpoints«: Je nach Panzerung des Bauwerks genügen oft schon wenige Raketentreffer, um aus einer Hochglanz-Anlage eine Bruchbude zu machen; der Schadensgrad wird dabei auch grafisch verdeutlicht. Die Effizienz der Installationen nimmt mit zunehmender Beschädigung spürbar ab: Kraftwerke stellen weniger Energie bereit, Waffenfabriken produzieren neues Kriegsgerät langsamer. Zum Glück gibt es ein Schraubenschlüssel-Icon, mit dem man Beschädigungen reparieren kann – genügend Credits vorausgesetzt. Wer sich verplant hat oder gegen Ende des Spiels dringend Geld benötigt, kann Anlagen auch verschrotten und so noch einige Credits herauspressen.

Zum Bauen wird einfach das entsprechende Icon in einer rechts befindlichen Leiste angeklickt, die sich zugunsten besserer Übersicht auch wegschalten läßt. Ist das Gebäude fertig, plaziert man es in der Nähe der bisherigen Basis; eine schraffierte Fläche zeigt, wo der Neubau hinpaßt. Nun sehen Sie in einer kurzen



Diese gut verteidigte Basis verfügt auch über Helikopterstartplätze



Ein Befehlshaber vor seinen Monitoren – gleich kracht es!

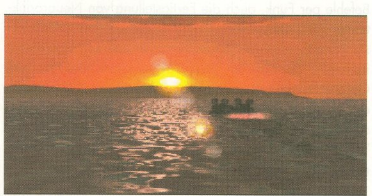


Ein Spion filmt den Anführer der Bruderschaft, Cane

Animation, wie die Konstruktion hochgezogen wird, und die Einrichtung kann benutzt werden. Mit neuen Gebäuden werden oft weitere Modelle zugänglich oder es stehen bessere Kampfeinheiten zur Verfügung.

Die meisten Gebäude benötigen eine bestimmten Energiemenge, ohne die sie nicht arbeiten können. Wer durch zusätzliche Kraftwerke Saft übrig hat, darf sich ein Kommunikationszentrum leisten. Bei dessen Fertigstellung öffnet sich im oberen Teil der Icon-Leiste eine Übersichtskarte, auf der Terrainformationen sowie eigene und feindliche Einheiten zu sehen sind. Wer möchte, kann seinen Truppen direkt in dieser Karte Bewegungsziele geben, was gerade bei großen Distanzen Zeit spart. Die scrollende Miniübersicht kann noch um eine Stufe verkleinert werden und zeigt dann das gesamte Spielfeld auf einen Blick. Anfänglich wird dies aber eine überwiegend schwarze Fläche sein, denn Command & Conquer läßt Sie nur diejenigen Gebiete sehen, die bereits von Ihren Einheiten aufgeklärt wurden.

Der Computergegner ist erfreulich schlau; so löst man an bestimmten Stellen oder durch eigene Aktionen wütende



Jede Mission wird durch eine kurze Animation eingeleitet und beendet

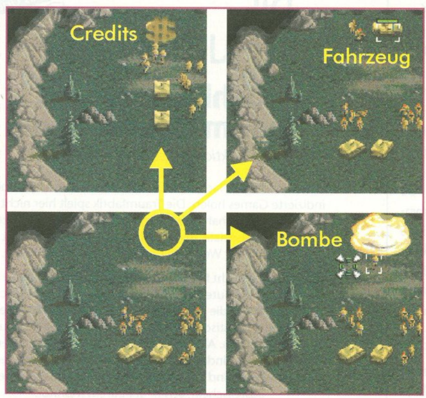


im wettbewerb

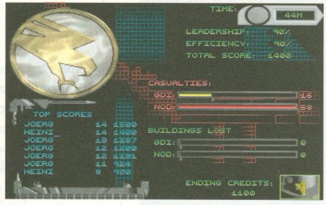
So hochkarätig die Strategie-Konkurrenz auch ist, Command & Conquer hängt in Sachen Bedienung, Aufmachung und Spielspaß alle ab. Eine ähnliche Mischung aus Taktik und Echtzeithektik finden Sie bei Warcraft (Fantasy) und Dune 2 (Science-fiction). Panzer General wartet mit anspruchsvoller und etwas geruhsamerer Hexfeld-Strategie auf. Die rundenbasierten Panzerschlachten von Perfect General 2 richten sich eher an Taktikveteranen ohne Angst vor vielen Regeln. Netzwerk- bzw. Nullmodem-Unterstützung bieten neben Command & Conquer auch Warcraft und Perfect General 2; der Zwei-Spieler-Modus von Panzer General ist hingegen mißglückt.

Spiel	Wertung
COMMAND & CONQUER	**91**
Warcraft	84
Panzer General	81
Dune 2	79
Perfect General 2	76

Beim Untersuchen einer Kiste können drei Dinge passieren: Man erhält Bonus-Credits, findet ein zufällig ausgewähltes Fahrzeug, oder erlebt eine unsanfte Überraschung.



Die Abschlußstatistik bringt es ans Licht: Wie gut hatten Sie Ihre Truppen im Griff?



Großangriffe der Gegenseite aus. Taktisch verhalten sich die fiesen Feinde recht geschickt: Sie greifen gezielt schwache Einheiten an und fliehen auch mal, wenn sie auf überlegene Kräfte treffen. Aber nicht nur deshalb sollte man sich sehr vorsichtig bewegen und nach allen Seiten hin sichern: Viele der Waffen in Command & Conquer haben einen großen Zerstörungsradius. So kommt es nicht selten vor, daß Truppen durch eigenes Feuer Schaden erleiden, wenn sie zu nahe an einem beschossenen Gegner stehen. Aus demselben Grund ist es sehr gefährlich, sich als großer, ungeordneter Haufen voranzubewegen. In einen Pulk hineingeworfene Handgranaten verursachen nämlich ungleich mehr Schaden, als gegen einzelne Ziele. Außerdem will die richtige Aufstellung bedacht werden: Gut gepanzerte Trupps nach vorn, leicht zerstörbare Fahrzeuge mit großer Reichweite nach hinten.

Die jeweils 25 Gebäudetypen und Kampfeinheiten sind häufig nur einer der beiden Seiten zugänglich. So verfügen die Bruderschaftler über die Exlusivrechte an Lasertürmen, Riesenkanonen und Flammenwerfer-Panzern. Die GDI-Kräfte kontern mit Kampfhubschraubern, Elite-Infanteristen und waffenstarrenden Mammut-Kettenkollossen. Insgesamt gibt es sechs Infanterietypen, vier leichte Kettenfahrzeuge, fünf Panzer sowie zwei Fernkampf-Waffensysteme. Außerdem befinden sich einige Einheiten im Arsenal, die Sie nicht direkt steuern können: Kanonenboote fahren einen Fluß entlang und bekämpfen selbstständig Gegner; Luftkissenboote, Transportflugzeuge und Chinook-Helikopter bingen Nachschub heran. Besonders effektive Waffen sind das A-10-Warthog-Flugzeug sowie eine in der drittletzten GDI-Mission dazukommende Orbital-Ionenkanone.

Im Netzwerkmodus treten zwei bis vier menschliche Spieler gegeneinander an

Ob es nun herumfliegende Raketen, zuckende Laserstrahlen oder mächtige Explosionen sind: Mit Animationen wird man geradezu überhäuft. Wenn Infanteristen nichts zu tun haben, machen sie Liegestütze, knien sich hin, setzen den schweren Raketenwerfer ab oder werfen Zigarettenkippen weg. Wohlgemerkt, das alles findet im Kleinstformat statt – und trotzdem kommen die Verrenkungen rüber. Zusammen mit den kreuz und quer herumstehenden Render-Gebäuden und der Tatsache, daß Fahrzeuge keine abrupten Kursänderungen vollführen, sondern stets weiche Kurven fahren, entsteht der überzeugende Eindruck einer Miniaturwelt. Musik und Sound tun ihr übriges: Die Effektkulisse besteht aus krachenden Detonationen, diversen Schußgeräuschen sowie häufiger Sprachausgabe. Jeder Trupp quittiert seine Befehle per Funk, auch die Fertigstellung von Neuproduktionen wird verbal verlautbart. Zwischen den 17 Musikstücken können Sie per Mini-CD-Player jederzeit auswählen, inklusive Shuffle- und Repeat-Funktion. Außer dem Geräuschpegel bestimmt man Spiel- und Scroll-Geschwindigkeit sowie Farbgebung, Helligkeit und Kontrast der Bildschirmdarstellung.

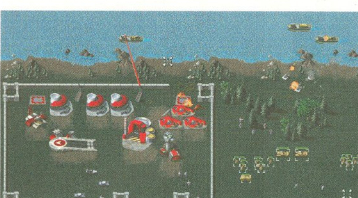
Viel Wert legte Westwood auf die Zwischensequenzen: Mehrere Schauspieler agieren in technisch hochwertigen Voll-

heinrich lenhardt

Ach ja, die Vielfalt des Genres »Strategiespiele«. Es gibt viele anspruchsvolle, durchdachte, aber leider staubtrockene Vertreter dieses Genres – Abteilung »theoretisch interessant, macht praktisch aber nur einer Minderheit Spaß«. Und dann gedeihen noch die Glücksfälle, wo rund um ein ausgereiftes Spielsystem viel Feinschliff für Freude sorgt.

Glückwunsch an Westwood; Command & Conquer verdient sich durch gestylte Präsentation, vorbildliche Steuerung und – allen Pixel-Figürchen zum Trotz – packende Atmosphäre seine Bestnoten. Auch Einsteiger kommen dank kinderleichter Bedienung recht schnell »rein«; Schritt für Schritt werden die Missionen immer komplexer und schwieriger.

Kritikpunkte sind mit der Lupe zu suchen: Ein paar Missionen mehr oder ein Szenario-Editor hätten ebenso wenig geschadet wie SVGA-Grafik. Doch solche Details nimmt man gerne in Kauf, wenn Spielwitz und Motivation stimmen. In dieser Disziplin erntet Command & Conquer Bestnoten: Ein genialer Kompromiß zwischen Anspruch und Zugänglichkeit.

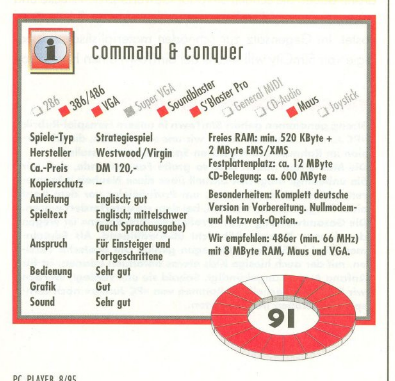


Während sich die Bodentruppen nähern, liefern sich Kanonenboote und Lasertürme bereits schwere Kämpfe

bild-Videos, mit denen die Handlung weitererzählt und Missionen erläutert werden. Letztere beruhen keineswegs immer auf dem »Zerstöre alle Feinde«-Prinzip: Da muß man bestimmte Gebäude erobern, Konvois abfangen oder gezielt Sprengladungen anbringen. In zwei Missionen steuert man einen einsamen Helden, der quasi im Alleingang mit Massen von Gegnern fertig zu werden hat. Am Ende jedes Szenarios erhalten Sie eine Abschlußbewertung, dürfen sich in der High-Score-Liste verewigen und dann auf einer Landkarte das nächste Einsatzgebiet aussuchen.
Neben dem Solospiel gegen den Computer steht auch eine Multi-Player-Option zur Verfügung. Wahlweise per Modem, Nullmodem oder Netzwerk treten bis zu vier Parteien gegeneinander an. Man spielt z.B. im Team »zwei gegen zwei« und kann einstellen, ob es Fabriken oder Computergegner geben soll. Auch die Farbe der eigenen Partei läßt sich aus acht Möglichkeiten wählen. **(la)**

DIE DEUTSCHE VERSION

Da es im Original einiges an Pixel-Brutalität zu sehen gibt, entschärft Virgin Command & Conquer speziell für den deutschen Markt. Die voraussichtlich im August erscheinende deutsche Ausgabe wird durchweg auf »Roboter« getrimmt sein: Statt Infanteristen befehligt man Cyborgs, anstelle von Bildschirmblut spritzt Kühlflüssigkeit. Zu Redaktionsschluß war die deutsche Version noch nicht fertig; unser Test bezieht sich auf das US-Original.



command & conquer

286 / **386/486** / **VGA** / Super VGA / **Soundblaster** / **S'Blaster Pro** / General MIDI / CD-Audio / **Maus** / Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Westwood/Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Sehr gut
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 520 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte
CD-Belegung: ca. 600 MByte

Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Nullmodem- und Netzwerk-Option.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

91

SIM TOWN

SimCity im kleinen Maßstab: »Sim Town« ist eigentlich für Kinder von 8 – 12 Jahren konzipiert. Maxis designte dieses Schmuckstück aber so liebevoll, daß auch Erwachsene ihren Spaß an der Kleinstadt-Simulation haben.

Straßen, Bäume
Wohnhäuser
Büros, Geschäfte
Kino, Zoo, etc.
Öffentliche Einrichtungen
Gebäude zerstören
Personen- und Gebäude-Infos
Zoomstufen für Spielansicht
Spielcharakter designen
Öko-Ressourcen
Zeitung lesen
Spielablauf

So schön sieht kein anderes Sim-Programm aus: In der Nahansicht sind Häuschen und Bewohner gut zu erkennen.

Nicht überall, wo »Sim« draufsteht, ist auch ein Maxis-Eigenprodukt drin. Die amerikanische Softwarefirma, seit »SimCity« der Inbegriff für originelle »Aufbau-Strategiespiele«, adaptiert mitunter internationale Produkte. Zuletzt wurde mit »SimTower« eine japanische Hochhaus-Simulation eingekauft und überarbeitet. Eines der nächsten Projekte, »SimIsle«, entsteht beim britischen Team Intelligent Games. »SimTown« ist hingegen ein echtes Eigengewächs, entwichen dem Biotop vortrefflicher Designkunst, in dem vor gut einem Jahr mit »SimCity 2000« ein echter Klassiker entstand. Wie sollte Maxis diese anspruchsvolle Großstadt-Simulation noch steigern? Gar nicht – statt dessen geht man mit dem Maßstab eine Klasse runter. Während Sie bei SimCity ganze Areale für die großflächige Bebauung freigeben, setzt man bei SimTown Häuschen für Häuschen hin.

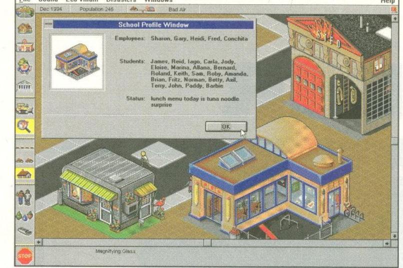
Die einzelnen Bewohner der digitalen Kleinstadt laufen gut sichtbar herum, haben individuelle Namen und Berufe. Zu soviel naiver Putzigkeit paßt es ganz gut, daß SimTown als »Edutainment-Produkt« vermarktet wird. Maxis hat die Altersgruppe der 8 – 12jährigen im Visier; eine demnächst erscheinende deutsche Version wird auch bei uns den Kids Zugang zu »ihrer« Gemeinde erlauben (siehe Kasten). Grundidee und Bedienung ähneln dem »großen Bruder«: Sie basteln von Grund auf eine Stadt zusammen. Stimmen Infrastruktur und Lebensqualität, ziehen immer mehr digitale Bewohner hinzu.

Einen Bewohner dürfen wir nach Maß gestalten. Legen Sie Hobbies und Aussehen Ihres Sim-Freundes fest; sein Aufenthaltsort in der Stadt läßt sich jederzeit feststellen.

Auch wenn die Unterteilung in verschiedene Bereiche wie Schulen, Restaurants oder Büros Vielfalt vortäuscht, gibt es im Prinzip nur zwei Gebäudetypen: Wohnungen und Arbeitsplätze. Eine kleine Grafik zeigt die Balance in Ihrer Gemeinde; idealerweise sollte diese Waage immer austariert sein. Gibt es z.B. ein Übergewicht an Wohnraum, ziehen zunächst neue Bürger ein, denen jedoch Arbeitslosigkeit droht. Bauen Sie schnell ein paar Gewerbeprachtstücke und schon ist das Problem beseitigt, zudem der Spaß kein Geld kostet. Im Gegensatz zur schnöden materialistischen Ideologie von SimCity will Maxis bei SimTown einen Hauch von

EIN FALL FÜR »PC JUNIOR«?

Streng genommen gehört SimTown in unsere Lernspiel-Rubrik »PC Junior«. Dennoch haben wir uns entschieden, die US-Version im Rahmen des regulären Spieleteils vorzustellen.
Die Maxis-Titel haben eine so große Fangemeinde, daß wir Sie unbedingt möglichst aktuell über diese Neuheit informieren wollten. Und sei es nur, um Profi-Spieler vor dem Kauf eines Programms zu warnen, bei dem sie unterfordert wären. Die Gesamtwertung nach »Profispiele-Maßstäben« ist wegen der dünnen Komplexität nicht überwältigend. Als Edutainment-Titel ist SimTown hingegen genial. Die deutsche Version, mit der auch hiesige Kids etwas anfangen können, ist für Anfang August angekündigt. Sobald sie uns vorliegt, werden wir SimTown deshalb im Rahmen von »PC Junior« nach Lernspiel-Maßstaben neu bewerten.

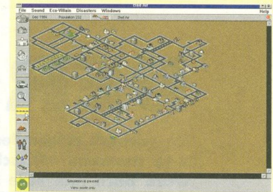


Wer arbeitet in welchem Gebäude? Dazu gibt's witzige Zusatzinfos wie z.B. den aktuellen Speisezettel der Schulmensa.

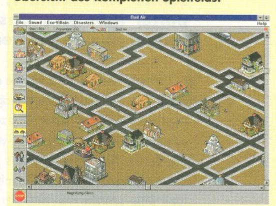
Öko-Lerneffekt unterbringen. Je nach Objekttyp kostet die Errichtung jedes Häuschens, Bäumchens oder einer Pizzabude natürliche Ressourcen: Holz und Wasser. In einer Übersicht sehen Sie, wie es um die Rohstoffe bestellt ist, mit denen Ihre Stadt auskommen muß. Berater melden sich, wenn die Umwelt zu sehr belastet ist – im einzelnen muß man sich um Getreideanbau, Wälder, Grundwasser, Luftqualität und Recycling kümmern. Durch den Einsatz eines »Öko-Credits« wird das Gebiet Ihrer Wahl jeweils um eine Stufe verbessert. Zu schnelles Expandieren rächt sich: Je nach Schwierigkeitsgrad bekommen Sie nur einen oder zwei Credits pro Spielmonat aufs Konto gebucht; sparsames Haushalten mit den Ressourcen ist deshalb nötig. Mitunter schlägt gar der »Öko-Bösewicht« zu und verschärft die Umweltbelastung; Feuerchen oder Erdbeben können auch mal ein Gebäude demolieren. Vier Krisenszenarien mit zu sanierenden Städten stehen auch zur Wahl. Viel mehr Herausforderungen gibt es allerdings nicht. Statt die junge Zielgruppe mit mehr Widrigkeiten zu verschrecken, baute Maxis lieber eine Menge Gimmicks ein. So macht es durchaus Spaß, daß jeder einzelne Bewohner der Stadt zu sehen ist. Klicken Sie eine Figur an, um deren Namen, Beruf und momentane Zufriedenheit zu erfahren. Das Anklicken von Gebäuden beschert gar Details wie den Namen des Familienhaustiers oder die aktuelle Spezialität im China-Restaurant. Einen Sim-Bewohner darf man beliebig definieren: Name, Hobbies und Aussehen legen Sie in einem Menü fest; im Spiel läßt sich das Alter Ego jederzeit gezielt aufspüren.

Geld spielt beim Aufbau keine Rolle, aber die ökologischen Ressourcen müssen geschont werden

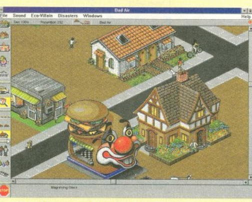
Liebhaber des Schabernacks können per Doppelklick sogar in die Häuser hineinlinsen: Brutzelt sich jemand was in der Küche, wer hockt gerade vorm Fernseher? Die in der höchsten Zoom-Stufe sehr detaillierte Grafik verlangt allerdings nach passabler Hardware. Richtig übersichtlich wird SimTown erst ab einer Windows-Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten. Die Verwaltung der simulierten Kommune ist zudem Speicher-intensiv; selbst bei 8 MByte RAM hantiert das Programm eifrig mit Swap-Dateien. **(hl)**



Die drei Zoom-Stufen im Vergleich: Hier die Übersicht des kompletten Spielfelds.



Für größere Bauaktivitäten ist die mittlere Ansicht gut geeignet



Ganz nah dran: Hier gibt es viele grafische Gags zu entdecken.

heinrich lenhardt

Liebe Oberprofis, tut mir nur einen Gefallen. Kauft Euch bloß nicht SimTown und meckert dann in der Gegend herum, daß die Maxis-Produkte immer läppischer werden. Eine sonderlich große Herausforderung bringt dieses leichte, für Kinder konzipierte Programm natürlich nicht – aber es hat seine speziellen Reiz.
Auch wenn's strategisch nichts bringt, finde ich die liebevolle Darstellung der einzelnen Stadtbewohner zu drollig. Da kann man selbst einen streunenden Hund anklicken und erfährt noch, wie der Schnuffi heißt.
Die deutsche Version für den hiesigen Nachwuchs ist unterwegs. Aber auch für Computer-Einsteiger und Kindsköpfe wie mich ist SimTown eine feine Sache. Der Baukasten-Charme kommt voll rüber; selbstangelegte Parks und verschiedene Wohnhäuschen sehen in der Nahansicht zu niedlich aus. Wer aber eine vielschichtige Strategie-Herausforderung sucht, ist hier auf dem falschen Dampfer – und kauft diesen Monat ohnehin »Command & Conquer«.



sim town

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; leicht (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Sehr gut
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 oder 20 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Für Kinder konzipiertes »SimCity light« mit Lerneffekt; deutsche Version in Vorbereitung. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit Windows 3.1, 8 MByte RAM und Maus.

65

DER REEDER

Ein wirklich origineller Name für die x-te deutsche Wirtschaftssimulation wäre doch mal »Die Schlaftablette«. Naja, »Der Reeder« klingt sicherlich etwas verlockender; als Aufputschmittel läßt sich das Trockendock-Drama aber kaum verwenden.

Liebes Arbeitsamt, ich habe eine Softwarefirma mit vielen rechtschaffenen Programmierern. Tagaus, tagein brüten wir über Konzepten für neue Wirtschaftssimulationen. Doch oh weh, langsam gehen mir die Berufe für dieses überaus pflegeleichte, krisensichere Genre aus. Kannst Du mit helfen? Bitte schicke mir deshalb eine vollständige Gewerbeliste. Vielen Dank!«.

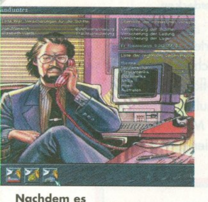
Reisekaufleute, Bauherren, Fußballmanager – es gibt wirklich kaum eine Branche mehr, die nicht schon in die Hände deutscher Programmierer gefallen wäre. Während wir noch auf wahre Superlative wie »Der Hausmann« warten, geht Software 2000 ins Wasser. »Der Reeder« ist genau das Richtige für Leute, die ihrem ollen Amiga-»Ports of Call« viel Salzwasser nachweinen.

Hier gibt's die üblichen Freuden des Kapitalistenalltags, die der Wirtschaftsstratege zu schätzen weiß – wenn auch in einer angesichts der maritimen Materie bemerkenswert trockenen Form dargeboten. Sie kaufen Schiffe, dealen mit Frachtgut und entscheiden, welcher Frachter womit zu welchem Hafen dümpelt. Je nach Auftrag muß man sich selber um die Warenbeschaffung kümmern oder bekommt die Fracht gestellt; am riskantesten sind Termingeschäfte: wer bummelt, blecht Konventionalstrafen. Mit dem entsprechenden Pott lassen sich auch Passagiere befördern. Banken dienen als Kreditspender; bei der Versicherung schützt man sich vor Schäden. Dazu gibt's die obligatorischen Zufallsereignisse; vom Matrosenstreik bis zum UN-Embargo. Damit sich der kleine Kapitän nicht unterfordert fühlt, spekuliert er noch mit Aktien an der Börse herum.

Vier Firmen rangeln um die Vorherrschaft auf den Handelsrouten. Fehlende menschliche Partner lassen sich durch Computergegner ersetzen. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso einstellbar wie das Spielziel: Endet das Vergnügen bereits bei einem bestimmten Vermögen, oder wird bis zum letzten Deich gehandelt? **(hl)**

La Paloma, oh 'ne: Icon- und Zahlengewälze statt ozeanischer Gefühle.

Auf der Übersichtskarte bekommen Sie verraten, wo welche Güter für Export und Import gefragt sind



Nachdem es mit der Kanzlerschaft nicht klappte, ließ sich der SPD-Vorsitzende das Haupthaar wachsen und eröffnete eine Versicherungsagentur...

heinrich lenhardt

»Der Reeder« ist wenigstens kein Anöder geworden. Nach dem Schnarchgrad von »Der Baulöwe« mußte man ja mit einigem rechnen, aber die neue Handelssimulation von Software 2000 schippert durchaus in durchschnittlichen Gefilden.

Viel mehr als die übliche Kaufen-verkaufen-Chose ist's freilich nicht geworden. Hausbackene Optionen, sterile Standbild-Grafik und wenig von dem Charme, der liebevolle Aufbauspiele à la »Railroad Tycoon« auszeichnet. Beim Reeder muß man sich an den Anblick der wachsenden Flotten und die Firmenbilanzkurve klammern, um mühselig etwas Spielmotivation rauszufiltern.

Für Liebhaber solch konventioneller Wirtschaftskisten kein schlechter Kauf. Joe Normalanwender ist weniger beeindruckt: Die stets gleichen spielerischen Inhalte in immer wieder neue Berufe verpackt – das langweilt allmählich (meint zumindest »Der Redakteur«).



der reeder

286 / **386/486** ■ / VGA / **Super VGA** ■ / **Soundblaster** ■ / S'Blaster Pro / General MIDI / **CD-Audio** ■ / **Maus** ■ / Joystick

Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4, 16 oder 60 MByte
CD-Belegung: ca. 40 MByte + Audio-Tracks

Besonderheiten: Bis zu vier Spieler. Schwierigkeitsgrad und Spielziel einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

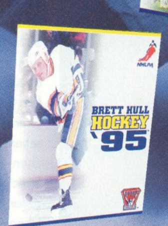
53

SPORT IST MORD!

Zugegeben: American Football, Eishockey und Baseball sind kein Kinderspiel. Doch statt blauer Flecken, Bänderdehnung, Schweiß und Muskelzerrungen genießen Sie zu Hause actiongeladene Spannung, faszinierenden Spaß und amerikanischen Sport der Sonderklasse. Hardball 4, das wirklich perfekte Baseballspiel. Unnecessary Roughness '95, Profi-Football mit über 1400 Stars der amerikanischen Profi-Liga NFL. Brett Hull Hockey '95 mit den Helden der NHLPA. Die äußerst reale Simulation Live Action Football mit digitalen Videosequenzen, die einer Live-Übertragung in nichts nachstehen. Für alle, die gewinnen wollen, gibt es ab sofort die Herausforderung American Sport auf PC CD-ROM und auf PC. Alle Spiele haben ein deutsches Handbuch. READY, STEADY, GO mit den amerikanischen Superspielen!

Hotline: Dienstag und Donnerstag, 15–18 Uhr, 040 / 278 55 306






Nur PC CD-ROM













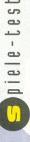
BASEBALL AT IT'S BEST! — PROFI-FOOTBALL HAUTNAH! — HART AN DER BANDE! — WIE EINE LIVE-ÜBERTRAGUNG!



Ein kräftiger Tritt in den Magen nimmt dem Gegner die Luft

FX FIGHTER

»FX Fighter« holt zum entscheidenden Schlag gegen die Prügelspiel-Konkurrenz aus. Erstmals gibt's auf dem PC 3D-Gekloppe im Stil des Automaten »Virtua Fighter«.



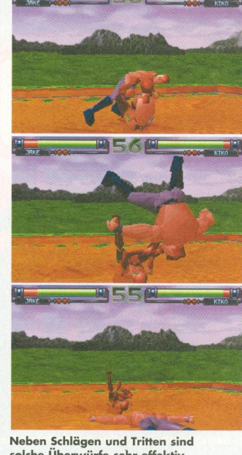
Bislang herrschte bei den PC-Prügelspielen Zweidimensionalität vor. Die flachen Spielfiguren sah man von der Seite, die imaginäre Kamera war fest verankert. Erst »Warriors« sprengte den Rahmen ein wenig, indem die Programmierer die Kämpfer plastisch aussehen ließen und zwei verschiedene Blickwinkel ermöglichten. Außerdem durfte man in der Wiederholung die Kamera frei um die Prügelknaben bewegen. »FX Fighter« geht noch einen Schritt weiter und ermöglicht endlich Kämpfe, wie sie vom Spielhallen-Automaten »Virtua Fighter« bekannt sind. Während sich zwei Polygon-Kämpfer blaue Augen schlagen, saust die Kamera frei durch die Luft und zeigt ständig neue, interessante Perspektiven.

Das ist aber nicht die einzige Neuerung von FX Fighter, denn das englische Programmierteam Argonaut (»Creature Shock«) sorgt dafür, daß die Grafik dank der von ihnen entwickelten »3D-BRendering«-Technik deutlich besser aussehen kann. Durch eine (derzeit noch nicht erhältliche!) Grafikkarte mit speziellem 3D-Chip lassen sich unter Super VGA bis zu 110.000 Polygone pro Sekunde flüssig darstellen; weit mehr, als die normale VGA-Fassung zeigt. Ohne den Zusatz-Chip sind die Bewegungen der Spielfiguren zwar auch sehr flüssig und realistisch, doch sehen die Kämpfer arg eckig aus.

Ziel des Spiels ist, mit einem der acht auswählbaren Charaktere die restlichen Gegner zu besiegen und dann gegen den mächtigen Obermotz anzutreten. Unter den Kämpfern finden sich Außerirdische, Steinmonster oder Tiermenschen, die mit unterschiedlichen Schlägen, Tritten und Special-Moves antreten. Insgesamt gibt es rund 40 Tricks, Überwürfe und Schlagkombinationen pro Prügelknaben, mit denen Sie Ihren Weg zum Sieg antreten. Waffen gibt es keine; es fehlen auch Unsitten wie Blutspritzer, abgerissene Gliedmaßen oder andere exzessive Gewaltszenen.

Die Steuerung übernehmen Sie am besten mit einem digitalen Joystick oder Gamepad, da einige Manöver schnelle Kombinationen erfordern, die mit der Tastatur quasi unmöglich sind. In den ersten der acht Schwierigkeitsgrade kommen erfahrene Spieler zwar auch mit den Standardschlägen zurecht, doch ohne ausgefeilte Special-Moves lassen sich die Gegner in den höheren Levels nicht mehr knacken. Allerdings sollten Sie aufpassen und nicht ständig das selbe Manöver verwenden, denn Ihre Kontrahenten sind lern-

Rasend schnell saust die Kamera vor dem Kampf auf die Kontrahenten hinab





Neben Schlägen und Tritten sind solche Überwürfe sehr effektiv

florian stangl

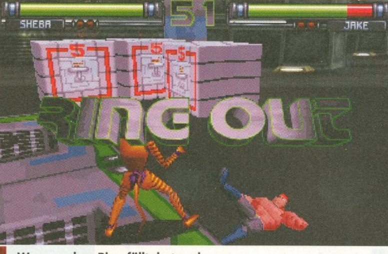
Bruce Lee sei mein Zeuge, aber nach einem harten Kampf hat Herausforderer »FX Fighter« die gesamte Konkurrenz knapp geschlagen. Allerdings ist es kein Sieg in allen Klassen: »Warriors« ist aufgrund der edlen SVGA-Grafik für Gelegenheitsspieler interessanter, »One must fall« reizt durch die ausgefeilten Aufrüstmöglichkeiten und »Super Street Fighter 2 Turbo« ermöglicht die schnellsten Schlagkombinationen.

Dennoch hat »FX Fighter« spielerisch die Nase vorn. Die Grafik mag durch die plumpen Polygone zwar grobschlächtig aussehen, doch dank der ständig wechselnden Kameraperspektiven kommt ein einmaliges Feeling auf. Es wirkt wie eine Mischung aus eigener Sicht und Fernsehübertragung, die immer wieder Adrenalinstöße produziert.

Ob man das hektische Herumsausen der Kamera mag, ist Geschmackssache. Wer aber einmal die Vorteile der Schwenks und hautnahen Nahaufnahmen gesehen hat, wird nie wieder zur schnöden 2D-Sicht greifen. Die kleinen Grafikfehler merkt man höchstens in den Kampfpausen, wenn man sich von der schweißtreibenden Action zu erholen versucht.

Die tolle Steuerung und vor allem die vielen fein abgestuften Schläge haben mich schließlich überzeugt: »FX Fighter« ist das derzeit beste Prügelspiel für den PC. Vor allem zu zweit ist es unschlagbar gut und für Profis die beste Empfehlung. Einsteiger sollten sich jedoch lieber an die leichter zugängliche Konkurrenz halten.





Wer aus dem Ring fällt, hat verloren.



Müssen Sie aus Geschwindigkeitsgründen Details abschalten, wird die Grafik deutlich schlechter

fähig und nutzen sich wiederholende Aktionen schnell für gemeine Konter aus.
Auf den ersten Blick sehen die Spielfiguren zwar eckig und abstrakt aus, doch lernt man sehr schnell die flotten und geschmeidigen Bewegungen zu schätzen, die dank der »Motion Capturing«-Technik enorm realistisch wirken. Kleine Fehler in der Grafik lassen sich dennoch nicht leugnen: Hin und wieder überschneiden sich Polygone oder versinken die Figuren zum Teil im Boden. Den Spielfluß stört das aber nicht sonderlich, da man während der rasanten Kämpfe keine Zeit für solche Nebensächlichkeiten hat. Das teilweise fehlerhafte Textur-Mapping soll ebenso wie die anderen Mängel mit dem »BRender-Chip« beseitigt werden; unser Test basiert auf einem »normalen« PC ohne diesen Zusatz. Obwohl das Programm erst ab einem 486er-DX-System läuft, müssen Sie sogar mit schlappen 33 MHz nur wenige Details abschalten, um eine gute Spielgeschwindigkeit zu erzielen. Bei 66 MHz dürfen Sie mit allen Texturen und der höchsten Polygonanzahl rasante Kämpfe mit fließenden Bewegungen erwarten.
Wer im Alleingang alle Gegner besiegt hat, darf sich mit einem Freund schlagen oder ein Turnier beginnen. Bis zu vier Personen können daran teilnehmen, auf Wunsch übernimmt der Computer fehlende Mitstreiter. Die ausgelosten Begegnungen finden in einer festen Reihenfolge statt, so daß Sie auch die vom Computer geführten Begegnungen ansehen dürfen oder per Tastendruck im Schnellverfahren simulieren lassen. Allerdings ist nach maximal drei Partien das Turnier beendet; Anreize wie neue Gegner, Pokale oder neue Special-Moves für den Sieger gibt es nicht. Für Statistikfans werden die einzelnen Kämpfe mit den Rundenergebnissen aufgelistet. (fs)

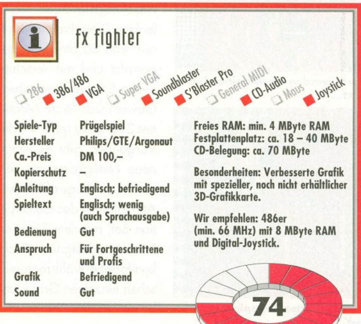
Diese acht Kämpfer stehen zur Auswahl



im wettbewerb

Für Profis und Fans rasanter Kameraschwenks ist FX Fighter die erste Wahl. Dagegen spricht »Warriors« dank der schöneren Grafik auch Einsteiger an, denen die gute Steuerung und sorgfältig abgestimmte Spielfiguren entgegenkommen. Die Roboterprügelei »One must fall« bietet den besten Turniermodus und ausgefallene Kampfroboter mit originellen Schlägen. Die gelungene Spielhallen-Umsetzung »Super Street Fighter 2 Turbo« ist ein klassisches Prügelspiel ohne Schnickschnack, wogegen »Paws of Fury« (Test in dieser Ausgabe) mit mickrigen Cartoon-Figuren und nerviger Steuerung langweilt.

Spiel	Wertung
FX FIGHTER	74
Warriors	73
One must fall	71
Super Street Fighter 2	70
Paws of Fury	36



fx fighter

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Philips/GTE/Argonaut
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 18 – 40 MByte
CD-Belegung: ca. 70 MByte

Besonderheiten: Verbesserte Grafik mit spezieller, noch nicht erhältlicher 3D-Grafikkarte.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Digital-Joystick.

74

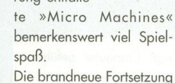
MICRO MACHINES 2

Kleiner Hubraum, große Wirkung: Es gibt neue Actionrennen mit den vorwitzigen Spielzeugautos; diesmal inklusive Strecken-Editor und 4-Spieler-Modus.



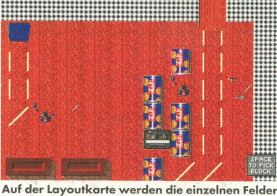
Zwei-Spieler-Duell: Hängen Sie Ihren Gegner so weit ab, daß er aus dem Bild rausgescrollt wird, gibt's dafür einen Bonuspunkt.

Gut ein Jahr ist's her, da verblüffte das englische Softwarehaus Code Masters mit einer Spielidee der Kategorie »klein & fein«: Putzige Spielzeugautos brettern über witzige »Pisten« wie Frühstückstisch und Werkbank. Wer den Gegner wegschubst und besser mit den Kurven klarkommt, landet als erster im Ziel und gewinnt. Im Zeitalter der Multimedia-Überflutung fühlten sich nicht wenige Leute von solcher Schlichtheit angesprochen. Mit seiner drolligen Draufsicht-Grafik und der Primitivsteuerung entfaltete »Micro Machines« bemerkenswert viel Spielspaß.



Mit dem Streckeneditor basteln Sie komfortabel Ihre eigenen Kurse

Die brandneue Fortsetzung setzt auf bewährte Zutaten und hütet sich, mit Steuerungs-Finessen oder grafischen Glanzstücken die kindliche Schlichtheit kaputtzumachen. Gegen Computerfahrer oder menschliche Mitspieler rasen Sie in gewohnter Manier um die Wette: Gas geben, bremsen und den Flitzer nach links oder rechts lenken. Diese Pracht wurde auf rund 30 Strecken ausgewalzt und mit verschiedenen Spielmodi versehen.



Auf der Layoutkarte werden die einzelnen Felder zusammengeklickt...

Obwohl sich Micro Machines 2 genauso spielt wie der Vorgänger, gibt es einige neue Nettigkeiten zu vermerken. Augenfälligste Attraktion ist das Construction Set, mit dem Sie neue Strecken designen. Recht komfortabel wählt man zwischen einzelnen Grafiksets, bestimmt das Tempo der neuen Piste und klickt Bahnen und Hindernisse zusammen. Die Meisterwerke lassen sich auf Diskette exportieren und mit anderen Besitzern von Micro Machines 2 tauschen.



...und dann bei einem flotten Testspielchen gleich ausprobiert

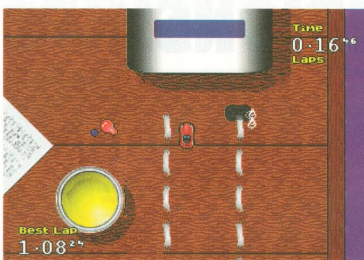
Ebenfalls neu und witzig ist der »4-Spieler-gleichzeitig«-Modus. Die Teilnehmer sollten aber etwa gleich gut sein; Handicaps lassen sich nicht zuschalten und einseitige Rennen werden rasch langweilig. Neben den Verfolgungsfahrten gibt es auch einen Liga-Modus, bei dem sich Solisten Punkte erfahren. Bei »Time Trial« kurven Sie um Bestzeiten, während der Party-Modus bis zu 16 Teilnehmer verwaltet, die in einem K.O.-System den Sieger ermitteln.

Die im bewährten Naiv-Look gehaltenen Pisten bergen so man-

heinrich lenhardt

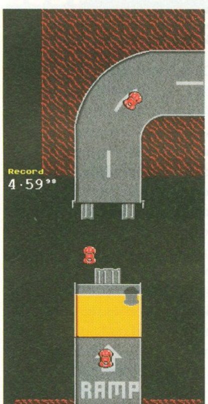
Das Sequel zu einem vielgeliebten Action-Rennspiel mit beneidenswert einfacher Steuerung – konnte man bei dieser Fortsetzung eigentlich etwas falsch machen? Tja, vermurkst ist Micro Machines 2 nicht, aber so richtig toll kommt's mir auch nicht vor. Denn statt vertrackter Kurse an der Grenze zur Unspielbarkeit hätten die Designer lieber ein bißchen Abwechslung einbauen sollen. Keine Extras, kein Tuning – wer brav den Streckenverlauf auswendig lernt, fährt die besten Zeiten heraus.

Alleine gegen den Computer verpufft der Spielspaß schon nach ein paar Tagen. Als Multi-Player-Vergnügen hat Micro Machines 2 schon eher Chancen, ist aber technisch nicht perfekt. Kein Split-Screen, sondern nur ein Bildschirm; wird der Gegner abgehängt, gibt's eine kurze Unterbrechung. Solchen Luxus wie Netzwerk-Optionen haben die Programmierer nicht mal mit der Kneifzange angefaßt. Vor gut einem Jahr war Micro Machines witzig und OK, aber beim Aufguß bröckelt der Charme etwas ab. Immerhin: Zusammen mit ein paar Freunden macht's mächtig Spaß. Dafür springt – dem Editor sei dank – noch eine glatte 70 raus; wer nur alleine spielt, ziehe 5 – 10 Punkte ab.



Erst wenn man sich die einzelnen Strecken gut gemerkt hat, gelingen Durchgänge ohne Unfallorgien

ches witzige Detail, sind aber nicht gerade genial gestaltet. Auf vielen Strecken muß man den Verlauf durch häufige Probefahrten halb auswendig lernen, um eine Chance zu haben. Die schwereren Pisten machen es teilweise unmöglich, rechtzeitig auf einen blitzartig nahenden Abgrund zu reagieren. Eine ständig eingeblendete Übersichtskarte des aktuellen Kurses gibt es nicht. Auch die von anderen Action-Rennspielen bekannten Power-Ups muß man entbehren: Aufrüsten und Hochzüchten ist bei den Spielzeug-Flitzern nicht vorgesehen. **(hl)**



Hoppsa! Mit einer Rampe meistern wir jeden Abgrund.

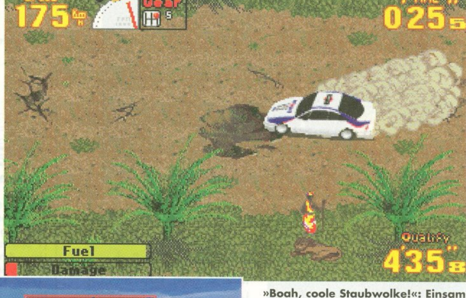


RALLY CHAMPIONSHIPS

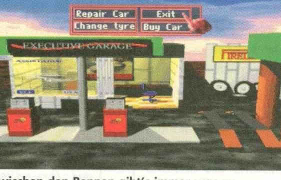
Da fordert selbst Joe Spoiler ein radikales Fahrverbot: Die total verhunzte Rallye unterläuft sämtliche Spielspaß-Kaskoklassen.

Sicher ist es ein unbeschreibliches Vergnügen, mit dem tiefergelegten Golf einen Traktor auf der Poinger Landstraße zu überholen. Die ernsthafte Rallye-Karriere ist hingegen nur wenigen Freunden des Bleifußes vergönnt. Doch wozu haben wir die Software-Industrie und all ihre possierlichen Simulationen? Wenn das Rallyefahrer-Leben aber ähnlich aufregend ist wie Flairs Actionspiel »Rally Championships«, haben Sie nichts versäumt: Lieber tuckert man untertourig durch Tempo-30-Zonen, als sich auf den Strecken des Frustes einen abzubrettern.

Die Steuerung folgt dem gleichen Simpelprinzip, das U.S. Gold schon vor einem halben Jahr in »Power Drive« verwendete. Sie sehen Ihren Wagen von der Seite, geben durch Feuerknopfdruck Gas und ändern durch links/rechts-Manöver die Fahrrichtung. Die Knüppel-Positionen rauf und runter sind damit frei für die Gangschaltung, sofern man sich nicht der Faulheit beugt und eine Automatik vorzieht. Gegnerische Fahrzeuge sucht man vergebens; Sie müssen allerdings auf das Zeitlimit achten. Rempler füllen die Schadensanzeige; außerdem gluckert der Sprit langsam hinfort. Durch das Aufsammeln von Extrasymbolen kommen Sie zu mehr Zeit, Geld und Benzin – oder reduzieren die Schadensanzeige etwas. Vor dem nächsten Rennen investiert man die gesammelten Gelder in Reparaturen oder gar einen neuen, schnelleren Wagen. Fünf Vehikel vom Peugeot bis zum Porsche stehen parat.



»Boah, coole Staubwolke!«: Einsam kämpfen Sie sich durch die Kurven.



Zwischen den Rennen gibt's immer was zu reparieren

Die Betrachterkamera ist recht dicht dran am Geschehen. Das eigene Auto wirkt dadurch groß; die Übersicht leidet. Kurven erkennt man sehr spät und hat kaum eine Chance, ohne diverse Rempler voranzukommen. Die Zeitlimits sind auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad überaus eklig. Erst nach Anheuern eines »Beifahrers« gibt's ausgesprochen sporadische Warnungspfeilchen vor besonders tückischen Kurven. Der Hersteller dokumentiert sein schlechtes Gewissen mit dem Anleitungshinweis, man möge doch idealerweise die Strecken auswendig lernen... oder einen Freund als Kurven-Souffleur mißbrauchen, der selbstgemachte Notizen vorliest und so vor gefährlichen Stellen warnt. Per Zufall können Sie auch mal von Nebel oder Dunkelheit auf einer Etappe begleitet werden – noch nie war der Helligkeitsregler am Monitor so wertvoll wie heute. **(hl)**

heinrich lenhardt

Wer sich dieses Programm gekauft hat, ist reif zum Röhrchenblasen: Für 80 Mark kann man sich ein paar schöne Strafzettel leisten – und Falschparken ist unterhaltsamer als dieses tumbe Rennspiel.

Aus der Action-Brummbrumm-Masche läßt sich durchaus einiges rausholen; Power Drive ist unspektakulär, spielt sich aber nett. Rally Championships löst mit seiner Zutatenliste jedoch Verzweilung aus: Vom unfairen Kursdesign über die klumpige Grafik bis hin zur Handbuchabfrage Marke »Wort 9 in Zeile 27« – hier finden Sie so ziemlich alle Eigenschaften, die ein Software-Feindbild auszeichnen.

Das Ding spielt sich wie eine depressive Nockenwelle und erntet mit seiner schlampigen Präsentation nicht mal Mitleid. Kaufen Sie sich meinetwegen Power Drive, kaufen Sie sich Micro Machines 2, aber machen Sie um Rally Championships einen möglichst weiten Bogen.



rally championships

286 / **386/486** / **VGA** / Super VGA / **Soundblaster** / **S'Blaster Pro** / General MIDI / CD-Audio / Maus / **Joystick**

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Flair
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 0,2 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte

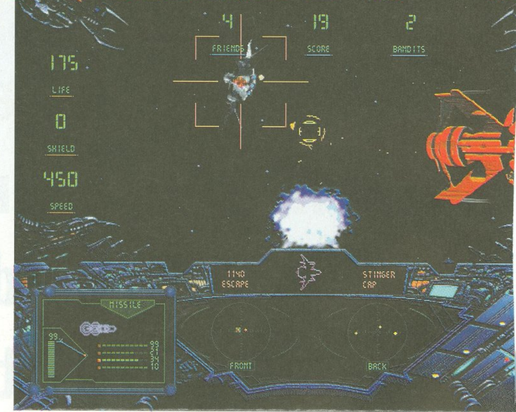
Besonderheiten: Vier Schwierigkeitsgrade. Spielstand läßt sich zwischen den Rennen speichern.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

31

LAST DYNASTY

Coktel Vision auf den Spuren von »Wing Commander« und »Cyberia«: Der Kampf der letzten Dynastie findet als Adventure mit 3D-Weltraumaction statt.



Irons Schergen liefern uns heiße Raumschlachten

Der Vorspann von »Last Dynasty« ist reichlich wirr: Mels bester Freund Dok schleppt ihn nach Begutachtung einer Apfelmännchen-Grafik auf einen Berg – und plötzlich sitzen beide in einem Raumschiff. Warum, weshalb? Einige Videosequenzen später wird die Geschichte ein wenig klarer: Mel ist in Wirklichkeit der Sohn des letzten freien Herrschers einer entlegenen Galaxis. Zum Schutz vor dem bösen Aggressor Iron schickte ihn Vati vor langen Jahren auf die Erde, zusammen mit Dok als Aufpasser. Nun ist die Zeit gekommen, den Sprößling zurückzurufen, denn Iron steht kurz vor dem völligen Sieg. Die Exilanten treffen im Heimatsystem ein, und sofort legt sich Mel mit seinem Daddy an, um kurz darauf auf eigene Faust in den Krieg zu ziehen. Naja, beim nächsten Mal arbeiten wir vielleicht noch etwas an der Story...

Der Spieler wird sofort in die Handlung einbezogen; noch bevor das Raumschiff den belagerten Planeten erreicht, hat man schon die ersten Kämpfe hinter sich. Doch 3D-Action macht nur die eine Hälfte des Science-fiction-Spektakels aus; die andere bietet gepflegte Adventurekost. Entsprechend purzeln einem aus der Packung zwei CDs entgegen, die jeweils einen der beiden Teile enthalten. Last Dynasty läuft nur unter Windows, und dank »WinG« sogar angenehm schnell: Auch auf kleineren 486ern sind die Actionsequenzen spielbar, notfalls schaltet man die Detailstufe herunter.

Bevor man zum Adventure-Part kommt, muß man zahlreiche Weltraumkämpfe überstehen. Die ersten ein, zwei Stunden laufen praktisch ohne Unterbrechung ab: Es gibt keine ruhigen Zwischenabschnitte wie z.B. bei »Wing Commander 3«, auch die Missionsbeschreibungen sind sehr knapp

Die 3D-Karte hilft enorm bei der Übersicht im All



Das Cockpit-Layout kann an die eigenen Bedürfnisse angepaßt werden

jörg langer

Last Dynasty zeigt neben viel Licht auch so manchen Schatten: Das Cockpit ist fast frei konfigurierbar, das Fluggefühl hingegen mangelhaft. Der komfortablen Online-Hilfe stehen fehlende Missionsbeschreibungen gegenüber. Und das gute Aussehen der Adventure-Sequenzen geht auf Kosten von Orientierung und Spielfluß.

Vor allem die mitten ins Kampfgeschehen eingeblendeten Abschuß-Animationen stören gewaltig. Mich nerven auch die vorberechneten Wege im Adventureteil, die sich, wie auch sämtliche Zwischensequenzen, nicht abbrechen lassen. Außerdem hasse ich es, nach »vorn« zu gehen und dann einen vorprogrammierten Schwenk nach rechts oder links zu machen.

Doch trotz der kleineren und größeren Mängel machen Adventure-Part und Actioneinlagen überraschend viel Spaß: Die Grafik stimmt, viele Details wie z.B. die gelungene 3D-Karte gestalten das Spielen komfortabel. Der Mix aus zwei Genres ist größtenteils geglückt, auch wenn die beiden Ebenen kaum verflochten sind. Last Dynasty stellt zwar kein Spitzenprodukt dar, aber immerhin hochwertige Multimedia-Unterhaltung: technisch tadellos und nicht übertrieben schwierig.



Papa möchte uns nicht an die Front schicken – wenn der wüßte...



Dank Nuklearraketen sind selbst riesige Feindesmassen nicht unüberwindbar

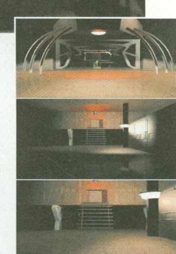
geraten. Auf selbständiges Ausrüsten seines Raumschiffs muß man ebenfalls verzichten, die Bewaffnung wird grundsätzlich vorgegeben. Dafür darf man sich das Layout seines Cockpits fast nach Belieben zusammenstellen: Das Fadenkreuz erscheint in zwei Varianten, bei der Radaranzeige wählen Sie zwischen seitlicher Sicht und »Vogelperspektive«. Die insgesamt neun Anzeigen über Geschwindigkeit, Schildstärken etc. lassen sich beliebig zu- und wegschalten, sowie frei auf dem Bildschirm plazieren. Zudem hat man die Wahl zwischen fünf Anzeigearten, z.B. als Balkengrafik, Tachometer oder schnöde Zahl.

Ebenso gelungen ist die Online-Hilfe: Mit animierten Beispielen werden die einzelnen Bedienungselemente erklärt, der Blick ins Handbuch ist überflüssig. Während im Adventureteil Speichern jederzeit möglich ist, sichert das Programm zu Beginn jeder Actionschlacht den Spielstand automatisch. Nützlich ist auch der Bordcomputer, der während der Kampfs Tips wie »Schnell nach links ausweichen!« von sich gibt. Für größere Übersicht schaltet man den Vollbildmodus ein und schaut zur Seite oder nach hinten. Die Navigationskarte erlaubt das freie Scrollen und Zoomen; durch Anklicken eines Raumschiffs werden die wichtigsten Werte wie z.B. Lebensenergie eingeblendet. Zudem kann man hier seine Flügelpiloten, soweit vorhanden, befehligen: Sollen sie einen bestimmten Gegner angreifen, ein spezielles Schiff beschützen oder alle Ihrem SOS-Signal folgen? Als besonderer Clou läuft das ansonsten gestoppte Geschehen weiter, so daß man direkt im 3D-Kartenmodus die Kämpfe verfolgen kann – inklusive Schüsse und Explosionen.

Sonderlich viele Raumschiffstypen hat Coktel der letzten Dynastie nicht gegönnt: zwölf gegnerische und vier eigene



Die Videofenster werden stets vor einem unscharfen Hintergrundbild gezeigt



Per Animation bewegt man sich vom alten zum neuen Standort

Schifflein sind alles. Mit der Pracht eines Wing Commander 3 können sich die Grafiken zudem nicht messen, gerade bei geringer Entfernung zu einem Objekt wird's ziemlich pixelig. Eine echte 3D-Umgebung darf man nicht erwarten, so können Sie sich nicht um die Längsachse drehen. Dadurch gibt es keine schrägen Anflüge, und alle Grafikobjekte stehen sozusagen fein säuberlich ausgerichtet im Raum. Auch die Bewaffnung enttäuscht: Ein Laser, Minen sowie zwei Raketentypen sind die Maximalausstattung.

Bei den Missionen wird teilweise auch taktisches Denken verlangt; z.B. muß man sich an einen Transporter hängen, um trotz eines Abwehrsatelliten zur Planetenoberfläche zu gelangen. Dadurch gibt es aber manchmal Sackgassen: Wer den erwähnten Satelliten einfach zerstört, hängt in einer Endlosschleife fest. Andere Einsätze präsentieren sich als reine Massenschlachten, bei denen schon mal 20 Gegner gleichzeitig auf den Spieler zugerast kommen.

Nachdem man nacheinander mehrere Planeten aus einer Galaxiskarte ausgewählt und freigekämpft hat, beginnt der Adventure-Part: Sie landen auf einer riesigen Raumstation



im wettbewerb

Wing Commander 3	89
Cyberia	79
LAST DYNASTY	**77**
Renegade	75
Navy Strike	64

Renegade erinnert von der Aufmachung her an Last Dynasty; es bietet zwar das bessere Fluggefühl und detailliertes Piloten-Managment, aber weniger Abwechslung. Bei den Actionsequenzen von Cyberia fliegt man durch vorgefertigte Filme, während im Adventure-Teil solide Puzzles stecken. Auch Navy Strike verbindet zwei eigentlich grundverschiedene Genres, nämlich Flugsimulationen und Strategiespiele. Ungeschlagen in den Punkten Aufmachung und Spielspaß bleibt Wing Commander 3, das vom heldenmütigen Kampf eines einzelnen Raumschiffträgers gegen eine feindliche Katzen-Rasse handelt.



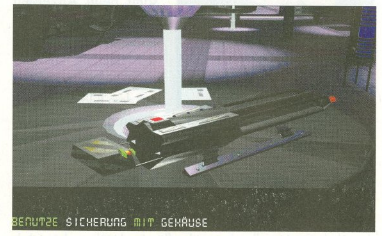
In den Adventure-Sequenzen sammelt man fleißig Gegenstände ein

Ein und derselbe Raum: oben als Minibild einer Kamera, darunter »in echt«

und müssen sich durch drei Levels vorarbeiten, um einen Clone zu beseitigen. Ihre Umgebung sehen Sie als hochauflösende Rendergrafiken, die per Maus untersucht werden. Pfeile deuten auf mögliche Ausgänge hin, manipulierbare Gegenstände werden als Textbeschreibung angezeigt. Aufgenommene Objekte landen in einem Inventar, das sich per Rechtsklick aufrufen läßt. Bewegen Sie sich von einem Raum zum nächsten, wird eine flüssige Animation gezeigt. Allerdings beschränkt dies die Bewegungsmöglichkeiten und erschwert die Orientierung, da man andauernd vorberechneten Kurven folgen muß, anstatt einfach geradeaus gehen zu können.

Die Puzzles bestehen meist aus der Kombination mehrerer Gegenstände, teilweise gibt es auch zeitkritische Situationen: Eine Wache muß beschossen werden oder ein Raum fliegt in den nächsten fünf Minuten in die Luft. Während die meisten Rätsel logisch geraten sind, bauen andere auf der berüchtigten Trial-and-Error-Methode auf: Daß ein Raumanzug ein Leck hat, merkt man erst durch das eigene Ableben. Zum Glück wird auch im Adventureteil an kritischen Stellen gespeichert. Wenn Sie an einer Stelle festhängen oder sonst etwas Abwechslung benötigen, können Sie übrigens wieder in den Actionpart zurückkehren, und umgekehrt. Zum Spielsieg müssen natürlich beide Ebenen erfolgreich bewältigt werden.

Die Qualität der deutschen Übersetzung läßt zu wünschen übrig: Da werden Raketen »verriegelt«, anstatt aufs Ziel ausgerichtet, aus »Carrier« hat man kurzerhand »Transporter« gemacht und beim Landen ist von »Orbital-Penetration« die Rede. Die Synchronisation wirkt zudem arg gestelzt: Die beiden Hauptdarsteller reden in der Tat so, als kämen sie von einem anderen Stern. **(la)**



Um den Laser zu reparieren, genügen wenige Mausklicks

florian stangl

Die Weltraumszenen begeistern mich, während die Videos eher abschrecken. Obwohl das Fluggefühl bei »TIE-Fighter« & Co. besser ist, haben edle Cockpitgrafik, zahlreiche gleichzeitig zu sehende Feindraumschiffe und relativ intelligente Missionen unbestreitbar ihren Reiz. Leider darf man nur einen Gleiter fliegen und auch bei den Waffen herrscht Hausmannskost vor.

Die durch zahlreiche Videofenster hampelnden,konfuses Zeug redenden Hauptdarsteller überzeugen mich nicht, zumal man fast Mitleid mit ihnen hat: Auf jedem mühsam angeflogenen Planeten dürfen sie nur etwa eine Minute lang Konversation betreiben, danach sausen sie wieder von dannen. Den Adventure-Part halte ich für eine nette Dreingabe, nicht ganz einfach zu lösen, aber auch nicht übertrieben komplex.

Gegen die Weltraumspektakel von LucasArts und Origin kommt »The Last Dynasty« nicht an, doch dank der leichten Spielbarkeit fühlt man sich schnell wohl zwischen den Sternen.



last dynasty

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel/Adventure	Freies RAM: min. 8 MByte
Hersteller	Coktel Vision	Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 1000 MByte (2 CDs)
Kopierschutz	–	
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich; Online-Hilfe.
Spieltext	Deutsch; ausreichend (auch Sprachausgabe)	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und Super VGA.
Bedienung	Befriedigend	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

77

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...



Titel	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	99,95
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
1 Kurze Geschichte über d. Zeit	-	89,95
5th Fleet (AH)	89,95	89,95
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Action Soccer	-	69,95*

Magic the Gathering

Das drittwichtigste Ereignis, seit es Fantasy gibt (1. Tolkien, 2. Dungeons & Dragons), jetzt endlich auch als Computerspiel. Spielt die beste Droge seit Erfindung des Marihuanas, das vielleicht beste Fantasyspiel aller Zeiten. Sammelt und tauscht elektronische Karten mit Freunden bzw. via Internet mit Leuten auf der ganzen Welt oder verbessert Eure Strategien im Modem-, Nullmodem-, Solitaire- u. Campaign-Modus.

CD-ROM 99,95*

Titel	3,5	CD
A-Train 4 Networks	109,95*	99,95*
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 1	89,95	89,95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Air Power	-	i.V.
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Albion	-	99,95*
Alien Legacy	89,95	89,95
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
America (Civil War-Empire)	-	ab 89,95
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Apache	-	89,95*
Are you afraid of the Dark	-	89,95*
Armored Fist	89,95	79,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atlas	-	69,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Baldies	79,95*	79,95*
Battle Beast	-	79,95*
Battle Bugs	79,95	89,95
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	49,95
Battle Race	-	79,95*
Betrayal at Krondor	-	89,95
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*

Trading Card Games

Wir geben bekannt, daß wir ab sofort für folgende Trading-Card-Games Starterdecks und Boosterpacks anbieten können: Magic the Gathering, Star Trek, DSA (Dark Force), Doom Trooper, Mittelerde, Spellfire, Illuminati, Sim City, Rage, Vampire (8/95), Star Wars, Highlander (9/95), Wing Commander, Battletech (10/959) u.v.m.

Titel	3,5	CD
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Blood Bowl	99,95	89,95
Bob Dylan	-	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	79,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	-	99,95*
Civilization Network	109,95*	99,95*
Clockwerx	79,95	79,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Conqueror A.D. 1086	-	89,95*
Conquest of the New World	-	i.V.
Creature Shock	-	89,95
Crusade (Greenwood)	-	89,95*
Crusader (Origin)	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	i.V.
Cyclones	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
Dark Universe	-	i.V.

Titel	3,5	CD
Das Amt	-	89,95
Deadline	-	89,95*
Death Gate	-	89,95
Der Reeder	-	99,95
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die total verrückte Ralley	-	79,95
Discworld	89,95	89,95
Dominus	89,95*	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragons Tail	-	i.V.
Dreamweb	89,95	79,95
Drug Wars	-	89,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Dune 2	49,95	49,95

Star Trek-TNG

Mit 1,5 Lichtjahren Verspätung warpen Picard, Data & Co. hoffentlich endlich doch noch auf unseren heimischen PC bzw. unser 3DO

CD-ROM 109,95 3DO 139,95*

Titel	3,5	CD
Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	79,95
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95
Fairway to Heaven	-	89,95*

Titel	3,5	CD
Jetfighter 3	-	99,95*
Jewels of the Oracle	-	99,95*

Command & Conquer

Der Nachfolger des legendären Dune 2 strotzt vor Superlativen: 2 CD's vollgepackt mit brillanter Echtzeit-Strategie, 60 Min. Videosequenzen, 25,6 Tonnen gerenderter Grafiken und hochintelligenten Computergegnern. War is Hell...

CD-ROM 99,95*

Titel	3,5	CD
Jonny Mnemonic	-	99,95
Jungle Strike	79,95	79,95
Kingdom	-	99,95
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	89,95*
Legend of Kyrandia 3	-	69,95
Legions	79,95	89,95*
Lemmings 3	79,95	49,95
Lemmings 3 D	-	i.V.
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventures	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Machiavelli	109,95*	99,95*

Titel	3,5	CD
Perfect General 2 Editor	i.V.	-
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	99,95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pole Position	i.V.	i.V.
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95*
Primal Rage	-	i.V.
Prince Interactive	-	89,95
Prisoner of Ice	-	99,95*
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Prototype	-	89,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 1	-	89,95
Renegade	-	89,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Sage von Nietoom 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	99,95

Advanced Civilization

Dem Brettspiel von Avalon Hill wurde das Microprose-Civilization nachempfunden. Hier liegt das Original in für die Fans des Brettspiels exakter Umsetzung vor.

CD-ROM 99,95* PC 109,95*

Titel	3,5	CD
Schatten d. Imperiums Battle Isle 3	-	99,95*
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	99,95
Silent Hunter	-	89,95*

Titel	3,5	CD
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95*
Top Gun	-	99,95*
Tower Assault	79,95	79,95
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Turrican 2	-	79,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	99,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95

Mechwarrior 2

Das einzige offizielle PC-Battletech-Spiel, dieses Jahr lizensiert von Fasa. Tonnenschwere Stahlkolosse, komplett neu programmiert, echte 3D-Landschaften. Das 31. Jahrhundert ist nicht mehr weit...

CD-ROM 89,95*

Titel	3,5	CD
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Valerie 2	-	99,95
Wacky Wheels	79,95	59,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warriors	89,95*	89,95*
Werewolf	-	99,95*
Whales Voyage 2	-	i.V.
Widget Workshop	79,95*	69,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	49,95
Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
X-COM (UFO 2)	109,95	89,95
X-Wing Datas	ab 49,95	s.u.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	i.V.	i.V.

Demnächst auch Ladengeschäft*

informierter, größer, aktueller, schneller, besser: die neue (alte?!) N°1!

Titel	3,5	CD
Falcon Gold	-	99,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer 95	79,95	79,95
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95*
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	89,95
Formula One GP 1	-	39,95
Frankenstein	-	99,95*
Front Lines	79,95	69,95
Front Page Sports Baseball	99,95	99,95
Front Page Sports Football 95	99,95	99,95
Full Throttle-Voll Gas	-	ab 69,95
FX Fighter	-	89,95*
Gadget	-	99,95
G-Nome	-	89,95*
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Great Naval Battles 3	99,95	89,95
Gunship 2000	-	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	99,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95
Hell	-	79,95
Heretic	89,95*	89,95*
High Octane	-	89,95*
Hodj'n 'Podj	-	89,95*
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	-	69,95

Simon the Sorcerer 2

Das vor ca. 1 Jahr sehr erfolgreiche Fantasy-Adventure hat endlich einen 2. Teil. Viele Gags, hervorragende deutsche Sprachausgabe (CD) und knifflige Rätsel warten auf Euch.

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

Titel	3,5	CD
Hollywood Pictures	-	89,95*
Incredible Toons	-	79,95*
Indycar Racing	-	19,95
International Tennis Open	89,95	89,95
Iron Assault	89,95	79,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95

Titel	3,5	CD
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	39,95
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	89,95
Master of Orion	-	ab 49,95
Mechwarrior 2	-	89,95*
Mechwarrior 2 Data	-	i.V.
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal & Lace	99,95	-

Crusader

Origins neuester Hammer. Das Action-Adventure läßt Euch zum futuristischen Söldner der Rebellenarmee werden. Programmiert von Raven.

CD-ROM 99,95*

Titel	3,5	CD
Metal Lords	-	99,95*
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	59,95*	-
Might & Magic Heroes	-	89,95*
Milennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monthy Python	-	89,95
Myst 1	-	99,95
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Packs	-	44,95*
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 95	-	99,95
Nectaris	49,95*	-
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	79,95
Operation Europe	-	99,95
Orion Conspiracy	-	89,95
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General 1	89,95	ab 59,95
Paparazzi	-	99,95*
Perfect General 2	99,95*	99,95

Titel	3,5	CD
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	i.V.
Sim Tower	109,95	99,95
Sim Town	99,95*	89,95*
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	89,95*	89,95*
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6	-	89,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Space Sirens 2	-	99,95*
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Stalingrad (AH)	99,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panther	99,95*	89,95*
Stonekeep	-	i.V.
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Karts	99,95	89,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
System Shock	89,95	89,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95
Terminal Velocity	89,95*	89,95*
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
The Ancients	-	89,95*
The Citadel	89,95*	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Pure War Game	99,95*	89,95

Dungeonmaster 2

Wenn die Rätseltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor.

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

Titel	3,5	CD
The Scroll	-	99,95*
Thunderhawk 2	-	i.V.
Thunderscape	99,95*	89,95*
Tie Fighter	99,95	99,95*

LÖSUNGSBÜCHER	DT
Betrayal at Krondor	19,95
Dark Sun 2	19,95
Discworld	19,95
DSA 1	29,95
DSA 2	29,95
Dungeonmaster 2	19,95*
Elder Scrolls 1	19,95
Lands of Lore 1	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Maniac Mansion 2	19,95
Might & Magic 5	19,95
Sam & Max	19,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Ultima 8	19,95
Wizardry 7	29,95
Vollgas	19,95

Heroes of Might & Magic

Die Fortsetzung der Might & Magic Serie als hochkomplexes Strategiespiel. Wunderschöne SVGA-Grafiken, filmreife Musik und spannendes Gameplay mit eingebauten Adventure-Elementen sorgen für lange Nächte.

CD-ROM 89,95*

HARDWARE	
3DO	ab 799,-
JAZZ Jakarta	749,95
JAZZ PC am TV	199,95
JAZZ TV am PC	299,95
JAZZ Jakarta Kompl. (MPEG- + SVGA Card)	1149,95
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Soundblaster 16	299,-
PC Soundblaster 16 ASP	379,-
PC Soundblaster AWE 32	479,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	299,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-
SEGA Saturn	ab 1049,-
SNES Super Game Boy	99,95
SONY Playstation	ab 1049,-

0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ MAC +++ MAC-CD +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 15.6.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

HI-OCTANE

»Shell« will Ölplattformen versenken, der Spieler in »Hi-Octane« gegnerische Schwebegleiter. Bullfrogs Rennspiel mit der hohen Oktanzahl giert nach stark motorisierten PCs.



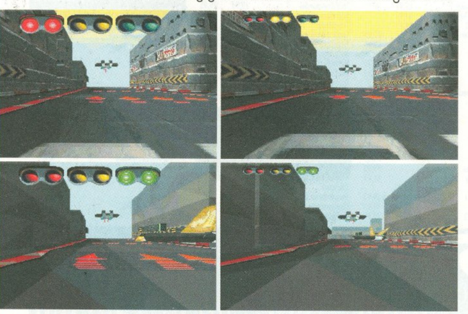
Die hochauflösende Grafik sieht cool aus, überfordert aber selbst Pentiums

Was dem Otto-Motor sein Oktan, damit er nicht »klopft«, ist den Programmierern ein PC mit vielen Megahertz. Je schneller die CPU Daten schaufelt, desto flotter werden dreidimensionale Landschaften und Polygon-Raumschiffe berechnet. Das englische Programmierteam Bullfrog bastelte basierend auf »Magic Carpet« eine Ferrari-konforme 3D-Engine, die jetzt in dem Actionrennspiel »Hi-Octane« verwendet wurde. War der Teppich-Simulator noch berauschend schnell, zuckeln die Schwebegleiter im Diesel-Tempo herum. Ohne einen Megahertz-Turbo fahren Sie mit angezogener Handbremse.

Eine Hintergrundstory hat sich Bullfrog erspart, dafür ist man umso schneller auf den Pisten. Sechs Vehikel vom futuristischen Gleiter bis zum schwebenden Lastwagen stehen zur Verfügung, die unterschiedliche Werte bezüglich Panzerung, Feuerkraft, Geschwindigkeit und Gewicht besitzen. Dadurch gibt es für jeden Spieler das passende Gefährt: Wer seinen Gegnern lieber davonfährt als sie mit Geschossen zu durchlöchern, wählt einen flotten Flitzer und hofft, daß die leichte Panzerung den Angriffen der Kontrahenten standhält.

Ziel des Spiels ist, mit Höchstgeschwindigkeit die kurvenreichen und teils bergigen Strecken im rasanten Tiefflug zu durchrasen und die Gegner notfalls mit Raketen und Maschinengewehr zu züchtigen. Ein Turbo beschleunigt den Gleiter zusätzlich, nur müssen Sie nach jeder Aktivierung kurz warten, bis er wieder geladen ist. Diverse Symbole am Wegesrand rüsten die Waffensysteme auf, spendieren ein paar zusätzliche Liter Treibstoff oder neue Munition. Notfalls müssen Sie in die Boxen, um dort die Vorräte wieder aufzuladen.

Bullfrog wären jedoch nicht Bullfrog, wenn sie nicht ein paar zusätzliche Features eingebaut hätten. Herausragend, wenngleich nahezu unsichtbar, ist die »Morph«-Funktion der Strecken. Sollten Sie nämlich zu schnell sein und ständig neue Rundenrekorde aufstellen, läßt der Computer in einer Kurve einfach mal einen kleinen Hügel entstehen oder verengt eine Gerade. Das ist zwar kaum zu sehen, doch wer stur seine Ideallinie hält, rasselt unweigerlich in das neue Hindernis, danach verschwindet es wieder. Außerdem gibt es entlang der Strecken oder im umgebenden Gelände kleine Verstecke,



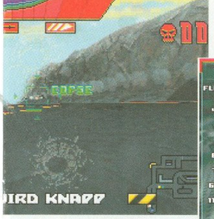
Links sehen Sie jeweils die VGA-Auflösung (oben alle Details, darunter die schnellste Einstellung), rechts daneben die entsprechende Grafik in Super VGA



im wettbewerb

Descent	90
NASCAR Racing	88
HI-OCTANE	**77**
Slipstream 5000	74
Delta V	46

Wer einen ausreichend schnellen Rechner hat, ist mit dem unkomplizierten »Hi-Octane« bestens bedient. Einen ebenso spaßigen Netzwerkmodus besitzt auch »Descent«, das aber dank mehr spielerischer Tiefe für Einzelspieler wesentlich reizvoller ist. Wer mit dem Auto lieber auf dem Boden bleibt, greift zur anspruchsvollen Simulation »NASCAR Racing«. Flotte Grafik, aber weniger Abwechslung finden Sie bei »Slipstream 5000«, das sich auch nicht so pfiffig steuert. »Delta V« hat außer schneller, aber dröger Grafik nichts reizvolles vorzuweisen.



Die rot-weißen Hütchen dürfen Sie von der Straße fegen



Die Statistik zeigt die Leistungen aller Fahrer während des Rennens



Einmal zu früh gebremst, und schon überholt uns der dicke Brummi

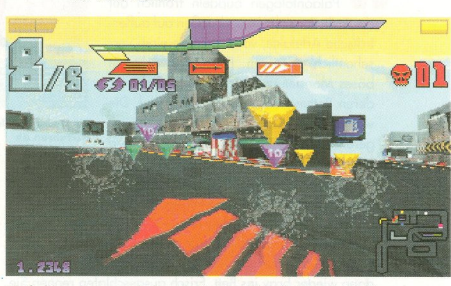
in denen Extras deponiert sind. Einige öffnen sich hin und wieder, andere müssen Sie mit ein paar Raketen aufschiessen. Abkürzungen bringen einen gewissen Vorsprung, doch stellen sie hohe Anforderungen an Ihr Können. Die Boliden fahren ohnehin nicht wie auf Schienen, sondern driften in den Kurven elegant der Fliehkraft folgend, so daß Sie geschickt gegensteuern und den Turbo einsetzen müssen.



Zwischen diesen Modellen wird gewählt

Neben Einzelrennen auf einer beliebigen Strecke gibt es einen Meisterschaftsmodus, in dem Sie auf allen sechs Parcours um Punkte kämpfen und auch Ihre fahrerische Leistung bewertet wird. Per Netzwerk fahren bis zu acht menschliche Spieler mit, die sich auch zu Teams zusammenschließen dürfen.

Grafisch ist auf der höchsten Detailstufe einiges geboten und mit Super VGA sieht's wahrhaft edel aus. Allerdings geht das zu Lasten der Geschwindigkeit; ob Ihr Rechner flott genug ist, entnehmen Sie bitte unserem Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«. Einige Techno-Tracks dudeln unauffällig im Hintergrund, während donnernde Explosionen und pfeifende Turbinen das hohe Tempo unterstreichen. **(fs)**



Die farbigen Bonussymbole enthalten Munition, Schilde und Sprit

WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE?

Besitzer eines DX2-Rechners dürfen Hi-Octane abschreiben, da es selbst auf der minimalsten Detailstufe unspielbar zäh ist. Die nachfolgende Aufstellung zeigt die Geschwindigkeit der niedrigsten Detailstufe, rein subjektiv nach »Redakteurs-Empfinden«.

Prozessor	VGA	Super VGA
486 bis 66 MHz	unspielbar	unspielbar
486 ab 66 MHz	quälend	unspielbar
486 ab 100 MHz	gut	quälend
Pentium bis 60 MHz	gut	quälend
Pentium ab 90 MHz	sehr gut	erträglich

florian stangl

Gratulation, Bullfrog, ihr habt es tatsächlich geschafft, die Mehrheit der PC-Besitzer von »Hi-Octane« auszuschließen! Wenn selbst ein DX2-66 auf der untersten, unansehnlichen Detailstufe nur vier oder fünf Bilder pro Sekunde zeigt, wirft der Spieler schnell den Joystick in die Ecke. Und Super VGA können selbst Pentium-Besitzer getrost vergessen – ohne Details ist's häßlich, mit Texturen unspielbar.

Die ruckelige Grafik ist dabei weniger das Problem, sondern vielmehr die Steuerung. Der Reiz von Hi-Octane liegt im fröhlichen Driften der Gleiter, dem Gegenlenken und druckvollen Beschleunigen per Turbo - doch das ist nur auf High-End-Kisten unter VGA möglich.

Mit einer wirklich flotten Maschine machen die Rennen dagegen höllisch Spaß. Die Mischung aus spannenden Kurvenduellen und Raketensalven funktioniert dank der tollen Steuerung beispiellos gut und ist im Netzwerk eine Mordsgaudi.

Wer einen flotten Rechner besitzt, erhält ein packendes Rennspiel mit cleveren Features wie den sich verändernden Strecken.



hi-octane

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ■ Super VGA · ■ Soundblaster · ■ S'Blaster Pro · ■ General MIDI · CD-Audio · Maus · ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Rennspiel
Hersteller	Bullfrog/Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByteRAM + 2,8 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Netzwerkmodus für acht Spieler. Gesamtwertung bezieht sich auf »Wir empfehlen«-System!

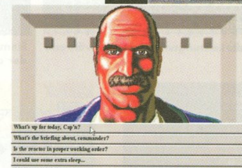
Wir empfehlen: Pentium (min. 90 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

77

LUNICUS

Wenn Programmierer bei sich selbst klauen, kommt selten etwas Vernünftiges heraus: »Lunicus« ist ein mickriges »Jump Raven«-Plagiat.

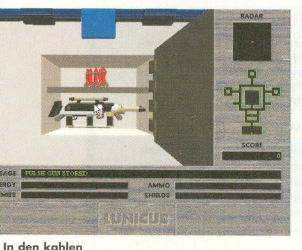
Feuer frei auf die gerenderten Aliens



Die Gespräche laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab

Wir schreiben das Jahr 2023. Einige Paläontologen buddeln fröhlich auf der Erde vor sich hin und stoßen auf außerirdische Artefakte, von denen sie eines versehentlich aktivieren. Prompt erwacht ein böses Monster und versklavt die Erde, für deren Rettung Sie verantwortlich sind. Die wenig originelle Story wird schnell noch mit gerenderten 3D-Grafiken angereichert und unter dem Titel »Lunicus« in die Regale gestellt.

Sie übernehmen die Rolle eines Soldaten und werden mit dem Tagesablauf der Uniformträger konfrontiert. Von wegen ab in den Gleiter und den Aliens eins überbraten: Am ersten Tag laufen Sie erst einmal durch die Basis, suchen den Besprechungsraum, reden mit Kameraden und legen sich dann wieder brav ins Bett. Frisch ausgeschlafen rennen Sie am zweiten Tag wieder in den Besprechungsraum, erhalten einen Auftrag, suchen sich in den Gängen der Basis die Ausrüstung zusammen und dürfen dann endlich starten.



In den kahlen Gängen finden Sie Ausrüstungsgegenstände

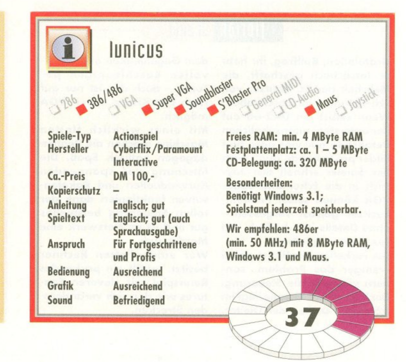
Die Unterhaltungen laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab, bei dem man den Gesprächspartner als Render-Visage auf dem Monitor sieht. Man darf sinnvolle oder blödsinnige Fragen stellen (»Wie wär's mit einem neuen Witz?«) und erhält Infos oder Tips per englischer Sprachausgabe. Sie bewegen sich entweder mit den Cursortasten durch die streng rechtwinklig angelegten Gänge oder benutzen die Maus.

Die Actionsequenzen sind in zwei Varianten unterteilt: Zum einen laufen Sie zu Fuß durch 3D-Gänge; zum anderen steuern Sie einen Panzer, der von hinten zu sehen ist, durch die Straßen der Stadt. Jeweils mit Maschinengewehr, Granaten und Raketen bewaffnet erwehrt man sich der feindlichen Roboter. Das größte Problem ist neben der etwas trägen Maussteuerung die rasend schnell schwindende Munition. Hin und wieder gibt es zwar etwas Nachschub zu finden, doch wer einmal zu oft daneben schießt, hat schnell verloren.

Das Problem der Munitionssuche wird durch die immer gleich aussehenden Räumlichkeiten erschwert. Es gibt keine markanten Punkte, an denen Sie erkennen, ob Sie diese Ecke des Gebäudes schon betreten haben. Der mickrige Radarschirm bietet auch wenig Hilfe. Neben Munition findet man manchmal Energie für die Schutzschirme oder ein außerirdisches Artefakt, das man in die heimatliche Basis zurückbringen muß. Einziger Trost angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades ist, daß Sie jederzeit den Spielstand sichern dürfen. **(fs)**

florian stangl

Hoppla, das kommt mir aber sehr bekannt vor. Und siehe da: An Lunicus arbeitete das selbe Team, das auch schon »Jump Raven« programmierte. Die Animationen weisen den gleichen Stil auf, die Städte sind nahezu identisch aufgebaut und die Personen sind wohl enge Verwandte – so sehr ähneln sie sich.
Auch spielerisch wirken beide Programme fast identisch, denn außer Gegner in 3D-Levels abzuschießen hat man nicht viel zu tun. Jump Raven bot allerdings weitere Anreize: Man durfte sich aus diversen Co-Piloten den passenden heraussuchen und diesem einen Teil der Steuerung bzw. Waffen anvertrauen. Außerdem mußte man mit dem eingeschränkten Finanzhaushalt wirtschaften. Lunicus hat in dieser Hinsicht nichts vorzuweisen und ist stellenweise nervtötend schwierig.
Da man sich nicht frei bewegen darf, sondern immer schrittweise geht oder dreht, kommen schnell Frust und Langeweile auf. Jump Raven war ein ordentliches Spiel, doch dieses Selbstplagiat ist ziemlich mißlungen.



lunicus

286 · **386/486** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Cyberflix/Paramount Interactive
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; gut (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 – 5 MByte
CD-Belegung: ca. 320 MByte

Besonderheiten:
Benötigt Windows 3.1;
Spielstand jederzeit speicherbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

37

Donnernde Maschinen. Schlagkräftige Waffen. Die maximale Herausforderung.

Terminal Velocity™

Shareware-Version jetzt im Handel!

Handbuch in Deutsch!

"Die 3D-Umgebungen sind einfach atemberaubend... die Welten sind mit nichts was man in anderen Computerspielen gesehen hat vergleichbar."
Computer Player, April '95

"Terminal Velocity ist eine Mixtur aus spannender Action und fast fühlbarer Schwerkraft..."
Strategy Plus, März '95



Die Features der Vollversion:

- Schnelle 3D-Grafik mit Texturen.
- Drehungen um 360° Grad möglich.
- 9 unerforschte Planeten, 27 Levels
- Über 400.000 Quadratmeilen Gelände.
- 70 Megabyte an Animationen (CD-ROM)
- bis zu 8 Spieler im Netzwerk
- oder 2 Spieler über Modem / Link
- realistische Luft-/Bodenkampfszenen
- Comm-Bat Modus
- professioneller Soundtrack und digitalisierte Sounds (CD: bis 44 KHz)
- Super-VGA-Unterstützung (CD-ROM)

Info:
Die Sharewareversion von Terminal Velocity ist ein Auszug aus der Vollversion und enthält nur 3 der Planeten. Auf der Shareware-CD-ROM sind aufwendige Film-Animationen (11 MB) zu sehen.

"Der Zauber dieses Spieles sind die riesigen, umfangreichen Levels, die beliebig erforscht und durchkämpft werden können."
Computer Gaming World, Mai '95

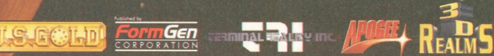
Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853

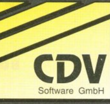


FAX
(0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe









ACROSS THE RHINE

Flurschaden-Freuden mit schwerfälligen Panzern. Das lang erwartete Programm von Microprose bietet aber mehr Strategie-Elemente, als so manchem Simulations-Fan lieb sein dürfte.



Strategische Planungen stehen im Mittelpunkt

Die Alliierten landeten im Juli 1944 in der Normandie und rückten mit Panzern ins besetzte Frankreich. Just in jene Situation werden Sie von der taktiklastigen Panzer-Simulation »Across the Rhine« versetzt, um als Kommandant mehrerer Einheiten diese erfolgreich in die Schlacht zu führen. Das ist sowohl auf deutscher als auch amerikanischer Seite möglich, was völlig unterschiedliche Vorgehensweisen erzwingt. Die Amerikaner profitieren von größeren Materialreserven, während die Deutschen anfangs die bessere Technik besitzen.

Microprose hat den Schwerpunkt nicht auf Strategie, sondern auf Taktik gelegt, so daß Sie einzelne Panzerzüge befehligen und selbst die Geschütze bedienen dürfen. Deshalb läßt sich am Ausgang des Zweiten Weltkriegs auch nichts ändern; Sie können sich aber mit den damaligen Befehlshabern messen und einzelne Kämpfe möglicherweise erfolgreicher beenden. Alternativ spielen Sie statt der historisch exakten Schlachten hypothetische Auseinandersetzungen, deren Begleitumstände von der Wirklichkeit variieren.

Wie realitätsnah Sie eine der jeweils drei Kampagnen auf beiden Seiten spielen, stellen Sie in einem umfangreichen Menü ein. Im höchsten Grad müssen Sie die Verteilung des Treibstoffs übernehmen, mit zu wenig Munition leben, auf Verstärkung hoffen und mit mechanischen Defekten der Panzer rechnen. Außerdem drohen schlechte Moral in den eigenen Reihen, erfahrene Gegner sowie unterschiedlich gute Aufklärungseinheiten, die entweder alle feindlichen Einheiten aufdecken, sie nur teilweise aufspüren oder ziemlich im Dunklen tappen. Notfalls machen Sie sich unverwundbar und gönnen sich mehr Luftunterstüzung und Artillerie, als die damaligen Kommandanten hatten.

Sie suchen sich vor dem Beginn einer Schlacht einen gefälligen Panzerzug aus, plazieren die Einheiten taktisch klug und starten das Gefecht. Nun öffnen sich mehrere Fenster, die das Schlachtfeld im Überblick, eine taktische Karte und die Sicht aus einem der Panzer zeigen. Eine kleine Iconleiste dient zum Anwählen der einzelnen Einheiten, zum Zoomen der Karten oder dem Anfordern von Luft- bzw. Artillerieunterstützung. Die Fenster dürfen in Größe und Position ganz den eigenen Vorlieben angepaßt werden. Die grüngraue Grafik sieht unter Super VGA sehr übersichtlich aus, Besitzer größerer Monitore profitieren von Auflösungen bis 1024 x 768 Bildpunkte. Die 3D-Grafik im Simulationsteil begnügt sich im Vollbildmodus hingegen mit 320 x 200 Pixeln.



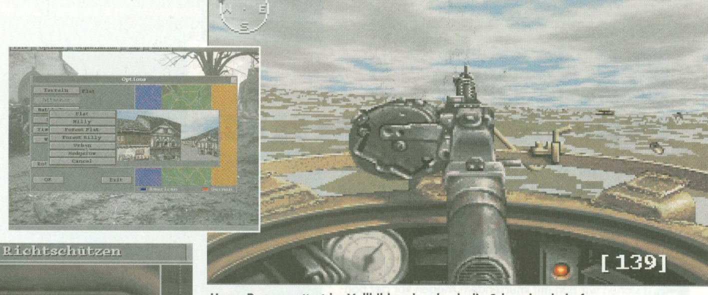
Für jede Situation gibt es den passenden Befehl



im wettbewerb

Panzer General	81
Perfect General 2	76
ACROSS THE RHINE	**67**
Armored Fist	65
Navy Strike	64

Eine ähnliche Mischung aus Taktik und Simulation wie in Across the Rhine finden Sie sonst nur noch bei Microproses Navy Strike, wobei hier die Programmteile Flugsimulation und Taktik gemixt werden. Im leichter zugänglichen Armored Fist steuern Sie moderne Panzer durch Voxel-Landschaften, dafür gibt's hier weniger strategischen Tiefgang als bei Across the Rhine. Keine Simulationselemente, sondern abstrakte Taktik mit rundenweisen Zügen bietet Perfect General 2. Trotz aller Komplexität ist SSIs Panzer General leicht zugänglich und für Panzerstrategen, die aufs »Selberfahren« verzichten können, die erste Wahl.



Im Missions-Editor bastelt man sich problemlos neue Einsätze

Unser Panzer rattert im Vollbildmodus durch die Schneelandschaft

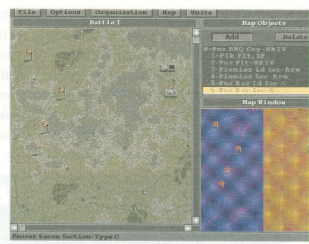


Das Zielen ist umständlich und kompliziert

Ein Klick mit dem Cursor auf eine eigene Einheit öffnet ein neues Fenster, in dem Sie den Kameraden Befehle erteilen. Der Spieler legt neue Wegstrecken fest und ordnet eine von 12 Verhaltenstaktiken sowie schnelle oder langsame Truppenbewegungen an. Wenn Sie selbst einen Panzer steuern wollen, sehen Sie das Geschehen entweder vom Turm, aus der Sicht des Schützen oder durch eine Luke. Mit dem Joystick oder der Tastatur dirigieren Sie das Vehikel bzw. die Kanone, dürfen aber auch dem Autopiloten das Steuer überlassen. Geschossen wird, nachdem Sie umständlich Richtung und Entfernung geschätzt haben.

Falls trotz aller Anstrengungen der Einsatz zu einem Debakel wird, rufen Sie die Truppen schleunigst zurück und hoffen, daß am nächsten Tag Verstärkung eintrifft. Je nach Realitätsgrad schwankt der Anspruch von »fordernd« bis »mörderisch«. Wer alle Details beachtet, muß mit mehrstündigen Gefechten und schlauen Gegnern rechnen. Sie können die Zeitbeschleunigung aktivieren, aber während eines Einsatzes nicht speichern, sondern diesen nur vorzeitig beenden.

Ein Schuß Rollenspiel darf nicht fehlen: Vor Spielbeginn geben Sie Ihrem Soldaten einen Namen und einen Rang. Je erfolgreicher Sie sich schlagen, desto schneller wird die Spielfigur befördert und darf mehr Einheiten kommandieren. Wer die Szenarios durchgespielt hat, bastelt sich mit dem umfangreichen Editor neue Missionen. Dort haben Sie alle Freiheiten, in welcher Landschaft gekämpft wird, welche Einheiten aufeinander treffen, wo Hindernisse stehen und vieles mehr. Diese Missionen spielen Sie entweder gegen den Computer, geben Sie an Freunde weiter oder lassen den PC eine von Ihnen entwickelte Schlacht simulieren. **(fs)**

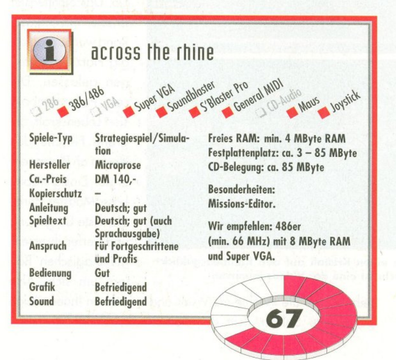


So schnell entsteht eine neue Mission: Mit der Maus wählen Sie das gewünschte Objekt und setzen es in der linken Karte ab. Der Computer erstellt sogar eine vernünftige Missionsbeschrei-

florian stangl

Mit »Across the Rhine« lebt der Stratege besser als der Freund spritziger Simulationen, denn ohne eine ausgefeilte Taktik gewinnt man keinen Kampf, auch wenn man noch so gut mit der Bordkanone umgeht. Wer eine Alternative zu »Armored Fist« sucht, wird hier nicht fündig.

Nicht zuletzt liegt das an der fummeligen Steuerung der Vehikel. Das mag ja realistisch sein, nervt aber Simulationsfreunde genauso wie Taktiker. Außerdem dürfen Sie keine Kämpfe Panzer gegen Panzer erwarten, denn jedes Gefährt, daß Sie im 3D-Fenster sehen, steht symbolisch für mehrere Fahrzeuge. Die eigene Leistung geht hier unter. Somit ist Across the Rhine vorrangig ein komplexes Strategiespiel, die Simulation altmodischer Kriegsgeräte wirkt fast wie eine Zugabe. Tüftelwütige Taktiker wühlen sich durch die 400seitige Anleitung, überlassen die Panzer-Steuerung dem Computer und freuen sich über den gelungenen Missions-Baukasten. Wegen zäher Spielbarkeit ist dieses Programm aber sicher nichts für die breite Masse.



across the rhine

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel/Simulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 3 – 85 MByte
CD-Belegung: ca. 85 MByte

Besonderheiten:
Missions-Editor.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA.

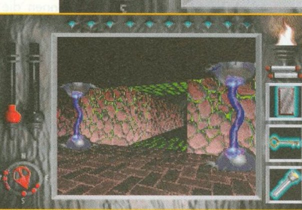
67

BLOODWINGS
PUMPKINHEAD'S REVENGE

Ärger mit dem großen Kürbis: Als Seelenretter vom Dienst geistert der Spieler durch die Schattenwelt. Merkwürdiges 3D-Action-Adventure, verknubbelt mit Videoclips.

Da stehen wir nun mit knurrendem Magen vor der Bonbontheke und können uns nicht entscheiden. So viele Sorten – da nimmt man in seiner Gier doch von jedem etwas und verdirbt sich damit erfolgreich den Magen. Dieser Bonbontheken-Versuchungseffekt kann auch so manchen Programmierer befallen: »Hmm, digitalisierte Videosequenzen wären schick... oder so ein 3D-Dungeon wie in Rollenspielen... natürlich müßte man ein bißchen ballern können, das ist ja mächtig populär... ach, und noch eine Prise Adventure, mit einem Inventar und Gegenständen – dann wäre die Sammlung komplett«.

Eine solche Kalorienbombe in Sachen Spieldesign zündete Electronic Arts; das Resultat heißt »Bloodwings – Pumpkinhead's Revenge«. Der Spieler übernimmt die innovative Rolle eines guten Geistes, der durch die 3D-Katakomben der Netherworld schwebt, einer Art Zonenrandgebiet zwischen der Welt der Sterblichen und dem Schattenreich. Der für die Innenarchitektur zuständige Dämon ist wohl ein alter Rollenspieler, denn die 3D-Dungeons erinnern an Genreklassiker wie »Ultima Underworld« & Co. Das Sichtfenster ist eher mickrig; am Rand wurde großzügig Platz für Anzeigen gelassen. Die rote Pulle symbolisiert Lebenskraft, die grüne Flasche den Vorrat an Plasmaenergie. Emsig traben böse Monster durch die triste Umgebung und werfen ihrerseits mit magischen Böllern um sich. Also nehmen Sie die Wichte ins Visier und verpassen Ihnen einige gutgezielte Salven. Tritt der Dämon ab, bleibt bei seiner Höllenfahrt ins Tiefparterre ein Durchgang zurück. Hüpfen Sie in ein solches Loch, folgt eine kleine 3D-Sequenz. Die Fahrt durch den Tunnel ist vorberechnet und kann nicht gesteuert werden; allerdings sollten Sie gierig die auftauchenden Kristalle anklicken.



Keine Angst vor fremden Gängen: Die grün schillernden Korridore bringen verbrauchte Waffenenergie zurück.

Dem heranstürmenden Monster werfen wir eine Energiesalve entgegen





Sobald Sie einen Kristall auf den Rahmen geklickt haben, erscheint eine der Videosequenzen

Verwirrt? Es wird noch besser! Nach einer Tunnelsequenz finden sich die erbeuteten Kristalle im Inventar wieder. Sie dienen nicht nur als Munition für eine Waffe, sondern primär zum Aktivieren der Video-Fenster. Munter verstreut in Gängen hängen Bilderchen an der Wand; schmeißt man einen Kristall dagegen, wird eine bildschirmfüllende Filmsequenz gezeigt. Der Verknubbelungskniff: Sie blicken hier quasi durch ein Fenster in die Welt des lieblichen Kaffs Ferren Woods. Schnipsel für Schnipsel lernt man die Akteure und deren Problemchen kennen. Eine Bande Teenager stöbert bei nächtlichen Exkursionen in der Hütte einer Hexe herum und sorgt in ihrer Tram-



im wettbewerb

Dark Forces	84
Full Throttle (Vollgas)	80
Daedalus Encounter	64
BLOODWINGS	**62**
Are you afraid...	60

Wer möglichst viel von allem haben will, muß sich an Bloodwings halten. Kaum ein anderes Spiel vereint so unterschiedliche Elemente wie interaktiver Film, 3D-Action, Dungeon-Erforschung und Adventure-Ansätze. Allerdings ist keines der einzelnen Segmente perfekt gelöst. Wer abwechslungsreiches 3D-Geballer sucht, greift deshalb lieber zu Dark Forces. Liebhaber interaktiver Filme bekommen bei Daedalus Encounter mehr fürs Auge geboten. Und die Adventure-Spieler haben auch ihre Alternativen: In punkto Atmosphäre besticht LucasArts' Biker-Drama Full Throttle. Schön anzusehen, aber zu leicht gelöst ist Are you afraid of the Dark von Viacom.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (Ausgabe 10/94 bis 2/95: DM 12,50; ab Ausgabe 3/95 : DM 9,50)

☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	☐

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ________	DM	______
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):________	DM	______
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):________	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
Gesamtsumme:	DM	______





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



8/95



Im Weltall hört dich keiner lachen
SPACE QUEST 6

Ran an den Korb
NBA LIVE 95

Zeitreise-Thriller
BURIED IN TIME

Die neue Liga startet
DER MEISTER

Erste Animationen
STONEKEEP & REBEL ASSAULT 2

Interaktive Tests von Action Soccer, Vollgas & Star Trek

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,-.*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 58

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 58

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	MEISTER	Der Meister
	BURIED	Buried in Time
	SQ6	Space Quest 6
	NBA95	NBA Live 95
	PERGEN2	Perfect General 2
	TOWERASS	Tower Assault
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	STONEKEE	Stonekeep
	REBEL2	Rebel Assault 2
	PROTOTYP	Prototype
	TFX2000	TFX 2000
PATCHES	Patches & Updates	
	DAEDALUS	Daedalus Encounter
	INSPACE	Inner Space
	PERGEN2	Perfect General 2
	DARKFORC	Dark Forces Deutsch
	AREPLAY	Action Replay 4.6
BTX	BTX-KIT-Decoder 1.0	
TECHNIK	Technik Treff Online	
DATAPLAY	Datenplayer	
TESTPLAY	Interaktive Tests	
	Star Trek: The Next Generation	
	Vollgas (Full Throttle)	
	Action Soccer	

WINVIDEO	Video for Windows 1.1e
PROGRAMM	Utilities
BOOTDISK	Bootdisk-Maker
CDBOOT	Bootdisk-Maker
CDTOOLS	CD-ROM Tools
DCCDCC	3.0 (DOS-Shell)
DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
GAMEWIZ	Game Wizard
IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
NEOPAINT	Neopaint 3.0
NOIDLE	Powermanagement abschalten
PCXDUMP	PCXDump
PICEM	Bildbetrachter PICEM
SB16MPU	SB16 MIDI Patch
SBMIDI	Waveblaster in MT-32 schalten
SBRESET	Soundblaster Reset
SCMODE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
SLOWMO	Slow Motion
THRUPUT	Benchmark Thruput
UNIVBE	Universal VESA
V400	Vesa-Fix für Spea und andere
VGABENCH	VGA-Benchmarks

Hier abtrennen und gleich losschicken

Leser-Votum PC PLAYER 8/95

Wunschkonzert



Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 8/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

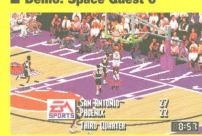
1.
2.
3.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 8/95 – SPACE QUEST 6

■ Demo: Space Quest 6



■ Demo: NBA Live 95



■ Demo: Buried in Time



■ Demo: Perfect General 2



■ Testplayer: Drei Spieletests



■ Preview: TFX EF2000

PC Player plus 8/95 – SPACE QUEST 6

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

Land -PLZ, Ort ____________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

____

Spielegenre, das mich am meisten begeistert:

____

____

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM	______
____	6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
____	______		DM	______
____	______		DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	______

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

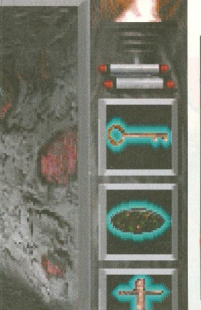
Datum, Unterschrift ____________________

20130252

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben

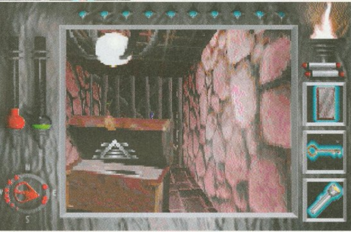


CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen





Per Mausklick lassen sich bestimmte Gegenstände aus den Videos mopsen; hier haben wir eine Kerze erbeutet.

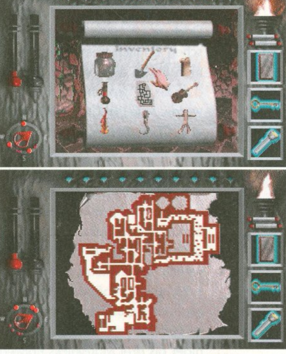


Sobald wir den Schlüssel am rechten Bildrand in eine »Aktivbox« gepackt haben, öffnen sich alle Truhen automatisch.

peligkeit für die Aktivierung eines Fluchs der Abteilung »Tote aufwecken, etc«. Es gibt sogar eine spielerische Verbindung: Sie können wild herumklicken, während der Film herumläuft – und dabei so manchen Gegenstand mitnehmen. Die Objekte tauchen dann in Ihrem Inventar auf, sobald das Video beendet ist. Jeweils drei Gegenstände lassen sich gleichzeitig aktivieren; deren segensreiche Wirkung ist dann automatisch spürbar. Ein Kartenfetzen enthüllt z.B. versteckte Regionen auf der Automap; der Schlüssel öffnet Schatzkisten.

Mit der Mischung aus Labyrinth-Erforschung und dem Mopsen von Objekten aus Videoclips sind Sie eine Weile beschäftigt. Hat man alle Goodies beisammen und jede Ecke erforscht, ist noch keinesfalls Schluß. Insgesamt gibt es drei grafisch unterschiedliche Dungeon-Regionen. In Welt 2 stehen Sie den Video-Bewohnern per Mausklick im Kampf gegen Untote bei. Im dritten Szenario enträtselt man schließlich das Geheimnis des vermeidlichen Super-Bösewichts Pumpkinhead.

Der Schwierigkeitsgrad für die Action-Einlagen läßt sich in vier Stufen einstellen; der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden – sehr zu empfehlen, da man nur allzu schnell sein Bildschirmleben verplempert. In zu entdeckenden Geheimgängen lassen sich Lebens- und Waffenenergie auffrischen; in Ihrer Eigenschaft als Geist können Sie praktischerweise durch so manche Wand schlüpfen. (hl)



Im Inventar werden die gefundenen Objekte gehortet, während die Automap für Übersicht sorgt

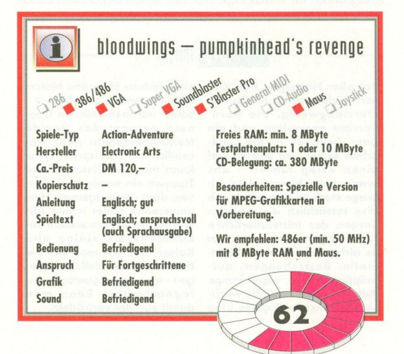
heinrich lenhardt

Einmal Eintopf, kräftig mit Videos gewürzt, bitte! Allerdings sind die Zutaten primär unter dem Gesichtspunkt schlichter Megabyte-Sättigung zusammengeworfen worden; Spieldesign-Gourmets werden angesichts des Sammelsuriums eher die Nase rümpfen.

Da die Dungeon-Rumballerei nicht an »reinrassige« 3D-Actiontitel herankommt, werden die Videos bald zur Motivationsstütze. Die sind zwar recht grob digitalisiert und verlangen gute Englischkenntnisse, aber professionell gemacht und nicht ungruselig. Nur das Verknubbeln mit den anderen Spielaktivititäten wirkt krampfhaft.

Die Adventure-Komponente ist auch kein Reißer. Das eher zufällige Aktivieren von Gegenständen aus dem Inventar läßt sich kaum als richtige Puzzle-Kost bezeichnen. Zumal die Programmierer einige moralisierende »Gags« eingebaut haben: Wer z.B. einen Fernseher aus einem Clip herausklickt, sollte diesen schleunigst wieder loswerden – der Besitz von Diebesgut wird mit dem Verlust sämtlicher Gegenstände aus dem Inventar bestraft.

Einen gewissen Neugiereffekt ruft dieser Mischmasch durchaus hervor. Liebhaber des Ungewöhnlichen werden damit das eine oder andere Stündchen verbringen. Auf Dauer ärgern aber Oberflächlichkeiten wie die mickrige Auswahl an Gegnern und Waffen. Bloodwings wirkt etwas konfus zusammengekloppt und bringt jenseits der Videoclips nicht viel Atmosphäre rüber.



bloodwings – pumpkinhead's revenge

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; anspruchsvoll (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 8 MByte
Festplattenplatz: 1 oder 10 MByte
CD-Belegung: ca. 380 MByte

Besonderheiten: Spezielle Version für MPEG-Grafikkarten in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

62

KAISER DELUXE

Niedergang der Monarchie: Ein acht Jahre altes Wirtschaftsspiel wurde geringfügig aufpoliert, doch nach heutigen PC-Maßstäben ist »Kaiser« ein alter Schinken.



Beim Kampf wuseln die Soldaten beider Seiten aufgeregt umher

Im Jahre des Herrn 1987 machte auf dem C64 »Kaiser« von sich reden: Das größtenteils in Basic programmierte Wirtschaftsspiel erlaubte es, durch Kornklau und Kriegsführung irgendwann die Kaiserkrone zu errringen. Diesem Strategie-Opa aus versunkener Computervorzeit hat Linel eine Generalüberholung verpaßt; Grafik und Sound wurden aufgemöbelt (kein Kunststück – das Vorbild kam mit 16 Farben und etwa 40 KByte Speicher aus).

Doch schon beim Start des Programms muß der nostalgischen Erinnerungen fröhnende Tester (»Ach, damals, als man Spiele noch von Datasette geladen hat...«) erkennen, daß zuviel des antiken Feelings in die Neunziger gerettet wurde: Wie das Original, bietet auch »Kaiser Deluxe« keinerlei Computergegner; der Einzelspieler darf ungestört von jeder Konkurrenz, Abwechslung oder Spannung vor sich hin werkeln. So ganz allein auf deutscher Flur benötigt man natürlich auch kein Militär – die entsprechende Programmfunktion wird praktischerweise gleich gesperrt.

Sonderlich kompliziert ist die Staatsführung nicht: In verschiedenen Bildschirmen werden Kornvorräte gekauft und verteilt, die Einkommenssteuer und Härte der Justiz festgesetzt, sowie Gebäude errichtet. Letztere plaziert man in einer grafisch betrüblichen, immerhin aber scrollenden Landkarte. Für das Setzen jedes einzelnen Bauwerks sind nicht weniger als drei Mausklicks notwendig. Verfügt man über ein oder zwei menschliche Mitspieler, sorgt wenigstens das Kriegführen für etwas Pep: Auf der schon bekannten Landkarte stellt man die angeworbenen Artillerie-, Kavallerie oder Infanterie-Verbände auf und gibt ihnen einen von meist vier Befehlen. Sodann stolpern die Truppen ins feindliche Territorium, machen Gebäude kaputt und nehmen neues Siedlungsland ein. Eine vor grafischer Eleganz und moralischer Pietät geradezu strotzende Statistik (»-245 Bevölkerung«) faßt den Kriegsverlauf zusammen, bevor die nächste Runde beginnt.

Die Kornverteilung ist eine der wichtigsten Aufgaben des zukünftigen Kaisers

Gewonnen hat, wer es innerhalb seiner Lebenszeit schafft, eine bestimmte Anzahl von Gebäuden anzusammeln. Um das Spiel abzukürzen, kann man auch gleich einige Jahre später sowie einige tausend Taler reicher starten. **(la)**

jörg langer

Bei aller Nostalgie: Das Kaiser-Spielprinzip ist im Grunde sturzlangweilig. Die Kornvorräte verwalten und ein paar Gebäude in die Landschaft setzen, ab und zu mal einen Krieg führen – das war's, mehr kommt nicht. Ich wage stark zu bezweifeln, ob dies tatsächlich die einzigen Sorgen der mittelalterlichen Kaiser-Aspiranten waren. Hat es nicht vielleicht doch Diplomatie, Bestechungen, aufmüpfige Städte, eigensinnige Adlige, Burgenbau, die wechselnde Gunst des Papstes, klug eingefädelte Ehen und hinterlistige Attentate gegeben...? Selbst mit menschlichen Gegnern gewinnt das stupide Menü-Abklappern nicht wesentlich an Spielspaß. Zwar kann man den Einsatz seiner Truppen ein wenig beeinflussen, doch das aufgeregte Herumgerenne bietet wenig Abwechslung. Wer in seinem Bekanntenkreis einige alte Kaiser-Fans hat, mag sich die Deluxe-Version vielleicht zulegen – einen verregneten Sonntagnachmittag kann man damit zur Not vertrödeln.



kaiser deluxe

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschaftsspiel
Hersteller	Linel
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: mind. 580 KByte + 3 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 0,2 MByte

CD-Belegung: ca. 5 MByte + Audio-Tracks

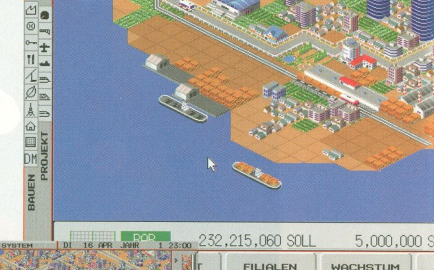
Besonderheiten: Zeitbegrenzung beim Ziehen; sporadische Sprachausgabe; 15 teils identische Audiotracks.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

37

A4 NETWORKS

Pssst, nicht weitersagen: Diese Wirtschaftssimulation dient in Wahrheit dazu, den neuen Topmanager eines Konzernmultis zu ermitteln...



Göteborg befindet sich im explosionsar für eine kleine Freiheitsstatue war noch

Nach dem Verschwinden von Dwight O. Barnes, dem Präsidenten des A4-Konzerns, sinken dessen Aktien beträchtlich. Wie Ihnen der angeblich Vermißte aber kurz darauf mitteilt, war das nur ein geschickter Schachzug, um einen Übernahmeversuch durch gierige Konkurrenten abzuwehren. Nun, so der Aussteiger, suche man nach seinem Nachfolger: Wenn Sie in der Simulation »A4 Networks« Spitzenergebnisse erzielen, dürfen Sie sich im Chefsessel breitmachen.

A4 baut auf der »A-Train«-Serie der japanischen Firma Artdink auf, die sich auf komplexe Wirtschaftssimulationen spezialisiert hat. Zehn Karten mit zeitgenössischen Städten stehen als Szenarios zur Wahl, darunter Berlin, Barcelona und Washington. Während die Londoner Karte kaum noch freie Flecken enthält, fängt man auf der menschenleeren Kaiman-Inselgruppe bei Null an. Ein guter Kompromiß ist Seattle, bei dem zwar bereits zwei Kleinstädte durch eine Eisenbahnlinie verbunden, aber noch stark ausbaufähig sind. Hauptsächlicher Spielinhalt ist die Errichtung möglichst rentabler Verkehrsverbindungen. Je nach Szenario verfügt man zu Beginn über mehr oder weniger Busse und Züge. Davon existieren zahlreiche Modelle, vom kleinen Stadtbus bis zum Überland-Express, von der schmächtigen Frachtlok bis zum Intercity. Alle Typen stehen von Anfang an zur Verfügung, müssen also nicht erst erforscht werden.

Beim »breiten« Darstellungsmodus sieht man doppelt soviele Gebäude im Hauptfenster

Gleiches gilt für die über 60 Bauten, die sich in Gruppen wie z.B. Wohnhäuser, Bürobauten oder Freizeiteinrichtungen unterteilen. Man kann Parks errichten und sich an sündhaft teuere Großprojekte wie einen Flughafen oder eine Magnetschienenbahn heranwagen. Besondere Bedeutung kommt den Fabriken zu, da man für seine Bauaktiviäten nicht nur geeignetes Gelände und ausreichend viel Geld benötigt, sondern auch Ressourcen. Diese werden in den eigenen Fabrikationsanlagen hergestellt und als kleine Kisten fein säuberlich aufgestapelt. Dem Vorbild japanischer Verkehrskonzerne folgend, die zwecks künstlicher Bedarfserzeugung für die eigenen Bahnstrecken schon mal ganze Vergnügungsparks in die Landschaft setzen, baut man auch bei A4 nicht unbedingt aus

Ist der Tag-und-Nacht-Zyklus eingeschaltet, verändert sich die Farbpalette entsprechend

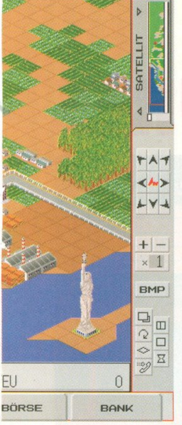


im wettbewerb

SimCity 2000	90
Transport Tycoon	82
A4 NETWORKS	**76**
Sim Tower	76
Aufschwung Ost Deluxe	73

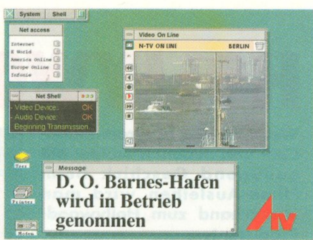
Transport Tycoon verzichtet auf Aktien- und Immobilienhandel, bringt aber seine Waren- und Personenbeförderung spielerisch ein wenig besser rüber als A4 Networks. Das etwas ältliche Aufschwung Ost bietet in der CD-Version neben der gewohnten Planerei in den neuen Bundesländern einen kleinen Editor. Freunde unkomplizierter Wirtschaftsspiele halten sich an das schnuckelige Sim Tower, bei dem man einen Wolkenkratzer baut.

Seit Jahr und Tag an der Spitze der Aufbauspiele steht jedoch Sim City 2000, das mit schöner Grafik und vielen Spieloptionen für langfristige Motivation sorgt.



tigen Aufbau – selbst Geld übrig...

Um die Fahrpläne seiner Busse und Bahnen darf man sich eigenhändig kümmern



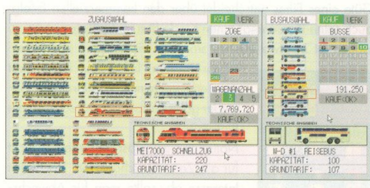
Nachrichten mit Fotos und Videoschnipsel lockern das Geschehen auf

Menschenliebe: Ein Naherholungsgebiet mit Parks und einem am Wasser gebauten Aquarium zieht wahre Besuchermassen aus den grauen Vorstädten an – und alle fahren sie brav mit den öffentlichen Verkehrsmitteln...

Die Haltestellen und Bahnhöfe lassen sich mit der Zeit vergrößern, der Fahrplan jedes einzelnen Zuges oder Busses detailliert ausarbeiten: Wann soll auf welcher Strecke mit welchen Wartezeiten wohin gefahren werden? Vor allem bei größeren Städten kommt es dabei leicht zum Verkehrschaos: Züge stauen sich an einem Schienen-Engpass und Busse stehen einander auf einspurigen Straßen im Weg. Gerade bei dichten Siedlungsgebieten in schwierigem Gelände kommt man nicht drumrum, Tunnel anzulegen oder in die Tiefe zu graben.

Um vom Wolkenkratzer bis zur U-Bahn alles im Auge zu behalten, schaltet man zwischen 12 Ebenen hin und her: Alles, was sich oberhalb des gewählten Querschnitts befindet, wird kurzerhand weggeblendet. Außerdem können Sie die Stadt in zwei Zoomebenen betrachten.

Neben dem Verkehrsbetrieb stehen dem hoffnungsvollen Chefsesselanwärter noch weitere Geldquellen offen: Viele Gebäude werfen Einnahmen ab, außerdem kann man die meisten Immobilien auf dem freien Markt verkaufen. Eine wichtige Rolle spielt die Börse. Hier sollte man nicht nur die eigenen Notierungen pflegen, sondern auch andere Aktien günstig an- und verkaufen. Wem für seine weitgesteckten Ziele noch Kapital fehlt, erhält von der Bank Kredite mit bis zu dreijähriger Laufzeit. Da es keine echte Konkurrenz gibt, müssen Kurseinbrüche, Verkehrsunfälle und die eine oder andere Naturkatastrophe (z.B. Überschwemmungen und Schneestürme) für Abwechslung sorgen. A4 Networks findet in Echtzeit statt, die Geschwindigkeit des Tagesablaufs ist in mehreren Stufen einstellbar. Wer möchte, aktiviert den Tag/Nacht-Zyklus, so daß es jeden Abend dunkel auf dem Bildschirm wird. Die Öffnungszeiten von Bank und Börse muß man in jedem Fall einhalten, sogar Feiertage finden Beachtung. Die umfangreichen Statistiken über Liegenschaften und Kapitalentwicklung werden auf Wunsch als LBM-Grafikdatei gespeichert, bzw. ausgedruckt. **(la)**



Über 40 Züge sowie zehn Busse stehen zur Auswahl

jörg langer

A4 Networks hat sich viel von Sim City 2000 abgeschaut, ohne ganz dessen Charme zu erreichen. Die vielen Optionen sind schwer zu überblicken, vor lauter Ebenen und Hochhäusern weiß man kaum, wo die eigenen Bahnhöfe liegen. Es wäre hilfreich, wenn sich die Streckennetze deutlich hervorheben ließen – stattdessen gibt es nur auf der Satellitenkarte farbige Markierungen. Durch Klick auf eine Zugnummer zentriert sich zwar die Karte entsprechend, doch bei unterirdischen Zügen muß man erst noch die richtige Ebene anwählen.

So niedlich die Rohstoff-kutschierenden Schiffchen und Züge anzuschauen sind – die Straßen der A4-Metropolen wirken seltsam leer. Daß die Stadt auch Einwohner hat, merkt man eigentlich nur an den Fahrgastzahlen seiner Bahnhöfe. Wie im Genre häufig der Fall, fehlt es zudem an echter Konkurrenz.

Technisch gibt es dagegen nichts zu bemäkeln: Dank der gelungenen Benutzeroberfläche verliert man sich nie in kryptischen Untermenüs, die sporadisch eingestreuten Fotos und Videoschnipsel lockern das Geschehen auf. Aufbaufreaks, die Railroad Tycoon mal eben als Pausenbrot verspeisen, werden an der höchst komplexen, wenn auch anfänglich schwer zugänglichen Networks-Kost auf jeden Fall ihre Freude haben.



a4 networks

286 / ■ 386/486 / VGA / ■ Super VGA / ■ Soundblaster / ■ S'Blaster Pro / General MIDI / ■ CD-Audio / ■ Maus / Joystick

Spiele-Typ	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Artdink/Infogrames
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 25 MByte
CD-Belegung: ca. 520 MByte

Besonderheiten: Läuft unter DOS und Windows; Floppy-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Maus.

76

HOLLYWOOD PICTURES

Wenn das der Programmkino-Chef von nebenan wüßte: Mit genügend Geschick beim Filme-Ausleihen wird man kurzerhand zum Hollywood-Produzenten.



Immerhin 51 Zuschauer sehen sich gerade die Low-Budget-Produktion »Multimedia Leserbriefe« an

Wer hat sich noch nicht über zu hohe Kinopreise oder langweilige Spätvorstellungen geärgert – und wäre es nicht schön, jeden Abend seinen persönlichen Lieblingsfilm zeigen zu können? Starbyte gibt Ihnen jetzt die Chance, Ihre Lichtspieltheater-Träume am Monitor auszuleben. Und nicht nur das: Wer durch kluges Kino-Managment genügend Geld scheffelt, darf selbst so heißersehnte Streifen wie »Die Traktorfahrerin von Poing« drehen.

Zu Beginn sitzt man noch relativ mittellos im Büro seines Kinocenters: Schlappe 20.000 Mark müssen genügen, um fünf unterschiedlich große Kinosäle zu füllen. Also machen wir uns zum Filmverleih auf, wo rund 500 Streifen in 16 Kategorien angeboten werden. Jeder Film hat eine Ausleihgebühr und verschiedene Sterne – letztere stehen für das zu erwartende Publikumsinteresse. Nicht nur die Güte eines Films entscheidet über den kommerziellen Erfolg, auch seine Plazierung: Einen Kinderfilm im Spätprogramm zu zeigen ist in etwa ebenso sinnvoll, wie »Alien« im Vormittagsprogramm. In solchen Fällen läßt man entsprechende Vorführungen entweder ganz ausfallen oder reduziert die Eintrittspreise.

Natürlich zieht selbst der beste Film nicht für alle Zeiten Zuschauer an: Flacht das Interesse ab, sollte man für Abwechslung sorgen. Was nicht heißen soll, daß derselbe Film nicht zwei Jahre später wieder größere Scharen anziehen könnte. Während man sich im Wartesaal des Kinos aufhält, sieht man ständig die Besucherzahlen in den fünf Vorführräumen; die Zeit läuft dabei mit. Wenn gerade nichts interessantes passiert, kann man den Zeitablauf beschleunigen – wochenweises Durchschalten ist nicht möglich. Bei finanziellen Engpässen hilft die Bank aus, allerdings ist pro Jahr nur ein Kredit möglich.

Wer genügend Geld verdient hat, kann selbst unter die Hollywood-Mogule gehen. Entweder bekommen Sie ein Drehbuch

Der vielleicht wichtigste Programmpunkt: Die Preise der Eintrittskarten werden festgelegt.

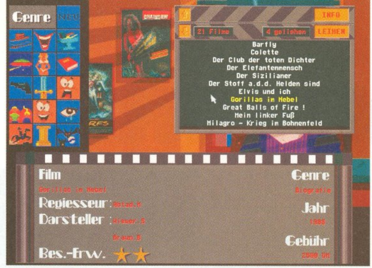
Herr Spielbörg ist ein begabtes Multitalent – und das läßt er sich bezahlen

jörg langer

Hollywood Pictures sieht nach relativ wenig aus, besitzt aber trotzdem einen gewissen Charme. Das eigentliche Kino-Managment könnte zwar öder nicht sein, doch beim Drehen eines eigenen Films wird's interessant. Plötzlich versteht man, daß Geld im Kinogewerbe wirklich alles bedeutet: Gute Regisseure, Schauspieler und Stunt-Teams kosten einfach Unsummen.

Allerdings stören mich zahlreiche Designfehler. Im Büro landet man per »End«-Knopf ohne Sicherheitsabfrage auf der DOS-Ebene. Beim Aussuchen von Regisseuren oder Drehbuch-Begriffen kann man z.B. nicht durch Druck auf die »Z«-Taste zu »Zabriskie Point« springen, sondern muß umständlich nach unten scrollen. Schauspielern läßt sich nicht gezielt kündigen, es wird immer der zuletzt angestellte Akteur wieder entlassen. Ein Sortieren der Filme nach Sternchen-Anzahl oder Mitwirkenden ist nicht möglich. Über die Einstufung der Filme und das Weglassen von Kultstreifen wie »Bladerunner« darf man ebenfalls geteilter Meinung sein.

Obwohl es eine Weile lang durchaus Spaß macht, »Star Wars 4«, »Alien 4« oder »Die Rache der Replikanten« zu drehen, bekommt man langfristig zuwenig Abwechslung geboten. Wirtschaftsspiel-Fans werden sich an diesem Punkt aber vermutlich nicht weiter stören und vom Spiel daher auch nicht enttäuscht sein.



Im Filmverleih sucht man sich die Filme nach Preis und Güte aus

angeboten oder erstellen durch Kombination mehrerer Begriffe ein eigenes (»Armer Replikant sucht asthma-kranke Aliens«). Auch Filmgenre und Epoche bestimmt man selbst. Dann wird noch der gewünschte Inhalt in zehn Kategorien (Action, Erotik, Spannung etc.) festgelegt – schon kann man die Personalgespräche aufnehmen. Die Regisseure und Schauspieler bringen alle unterschiedliche Gehaltsforderungen und Fähigkeiten mit – Profis kosten deutlich mehr als Anfänger. Aufgrund der Zusammenarbeit mit einem Kinomagazin sind zwar sämtliche verwendeten Filmtitel »echt«, doch alle Regisseurs- und Schauspielernamen wurden verfremdet: Unter »H. Fort« darf man sich z.B. Harrison Ford vorstellen, und so weiter.

Wer sich dann für Drehort, Filmmusik, Nebendarsteller, Stuntmen und Kamerateam entschieden hat, braucht sich nur noch um Spezialeffekte und Kostüme zu kümmern. Hat man alles beisammen, wird das Projekt gestartet. Widrige Ereignisse (z.B. Schnupfen des Hauptdarstellers) können die Drehzeit jederzeit über Gebühr verlängern. Ist der Streifen endlich fertig, erhält er eine Qualitätseinstufung sowie eine recht lieblos aufgemachte Kritik, die über sein weiteres Schicksal entscheidet. Gut bewertete Filme nehmen an verschiedenen Festivals teil, darunter die Oscar-Verleihung. Hierin liegt auch das eigentliche Spielziel: Durch Auszeichnungen seiner Filme Punkte zu sammeln, um es irgendwann in die Highscore-Liste zu schaffen.

Die CD-Version wird während den Vorstellungen die entsprechenden Plakate bzw. einzelne Fotos der Originalfilme zeigen. Außerdem soll die Geräuschkulisse verbessert werden. **(la)**



DARK UNIVERSE

Noch'n Universum zum Erobern: Kolonien-Aufbau der mühseligen Art; Erdlinge finden als Bösewichte Verwendung.

Keine zehn Jahre nach dem »endgültigen« Niederlegen aller Waffen brodelt es aufs Neue: Die bösen Terraner erobern unbescheiden Sonnensysteme, die jeweils aus mehreren Planeten bestehen. Als Herrscher der bedrohten Ranulaner zieht man hastig nach, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Auf jedem neu besetzten Planeten wird zunächst einmal eine Basis errichtet, später folgen dann Minen, Lagerhäuser, Energiestationen und Fabriken.

Mit letzteren werden Gebäude und Raumschiffe konstruiert. Während Transporter für das Hin- und Herkutschieren von Materialien dienen, sind die Basisschiffe für den Kriegseinsatz gedacht; je nach ihrer Ausbaustufe können sie mehr Begleitschutz und Truppen mitführen.

Um einen feindlichen Planeten einzunehmen, muß erstmal der Schlagabtausch im Orbit gewonnen werden, danach folgt der Bodenkampf. Ist der Planet nicht gerade durch einen Verteidigungsschild geschützt, genügt eine leichte Überlegenheit zum Sieg. Alle Kämpfe finden rein rechnerisch statt, Einflußnahme ist nicht möglich. Sofern man selbst bei der Schlacht anwesend ist, sieht man zumindest eine Animationssequenz. In diesem Fall sollten Sie eine Niederlage übrigens tunlichst vermeiden, da dies das sofortige Spielende bedeuten würde; ebenfalls verloren hat, wer sich den Heimatplaneten wegschnappen läßt. Als dritte Siegmöglichkeit dient das vollständige Vernichten der terranischen Flotte. Da nicht angezeigt wird, wo sich gegnerische Schiffe befinden, artet dies allerdings zu einer sehr langwierigen Angelegenheit aus.

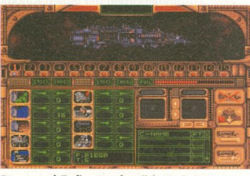
Sie spielen immer gegen den Computer, menschliche Gegner sind nicht vorgesehen.

Die meiste Zeit verbringt man damit, eine ausreichende Zahl von Ressourcen zur richtigen Kolonie zu schicken. Darüberhinaus gibt es ein wenig Forschung – bessere Kraftwerke sind z.B. erst mit dem entsprechenden Knowhow möglich. Außerdem sind einige spezielle Ereignisse in Dark Universe enthalten; so erfährt man z.B. von einer fremden Rasse die Position eines weiteren Sonnensystems. **(la)**



Auf der Planetenoberfläche »betritt« man die verschiedenen Gebäude

Wählen Sie man auf der Galaxisübersicht ein Sonnensystem an, erscheint die Nahansicht

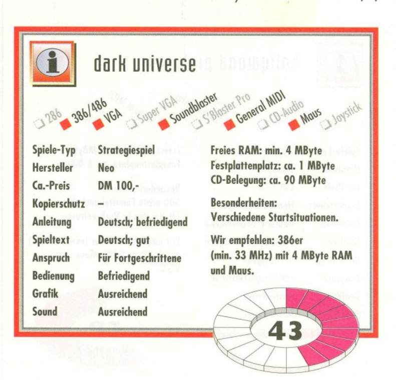

Der am häufigsten benötigte Programmpunkt ist das Vorräteverschieben

jörg langer

Die Grafik sollte doch eigentlich zum Hingucken animieren – bei Dark Universe erreicht sie das Gegenteil. Das Spielgeschehen beschränkt sich auf stupides Vorräte-Verschieben und Kolonien-Aufbauen, ohne daß es Vielfalt oder optische Highlights gäbe.

Wenn schon Forschung, warum dann so langweilig umgesetzt? Das zwei Jahre alte Master of Orion zeigt, wie sich der Aspekt Wissenschaft abwechslungsreich und spannend gestalten läßt. Im neuen Neo-Spiel sieht man allenfalls mal eine höhere Zahl, wenn irgendetwas erforscht wurde.

Noch schlimmer ist das Fehlen eines »Langstrecken-Radars« zur Beobachtung gegnerischer Flottenmanöver – so kann man nur raten, was die Terraner als nächstes machen. Zudem stören mich die rechnerischen Kämpfe: Da baue ich stundenlang an meinem Sternenreich herum, ohne daß irgendetwas passiert, und wenn es schließlich mal zu einer Schlacht kommt, habe ich keinen Einfluß darauf. Außer beinharten Wirtschafts-Strategen dürfte sich niemand für diese schlecht verpackte Kolonie-Aufpäppelei begeistern können.


dark universe

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Neo
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 90 MByte

Besonderheiten:
Verschiedene Startsituationen.

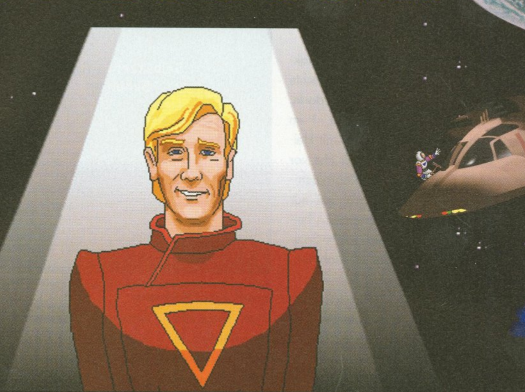
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

43

ROGER WILCO™ IST ZURÜCK!



Für Multimedia PC
DOS & Windows



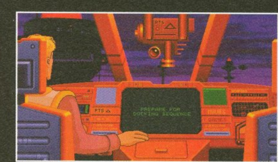
SPACE QUEST® 6

THE SPINAL FRONTIER

Entdecken Sie den Weltraum neu mit Hunderten Ihrer liebsten über-, unter- und außerirdischen Helden aus vergangenen und neuen Zeiten in diesem wildesten, verrücktesten Space Quest aller Zeiten. Kein Science-Fiction-Film, keine Fernsehserie und kein Computerspiel entgeht der unbarmherzigen Parodie der ausgeflippten und völlig durchgeknallten Space-Quest-Erfinder.

Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt Roger Wilco an Orte vor, die nie ein Spiel zuvor gesehen hat - von den entfernten Ausläufern des ausufernden Planeten Polysorbat LX bis zur atemberaubenden "Reise ins Ich". Roger braucht infolgedessen soviel Nerven, Adrenalin und Rückgrat, wie er nur irgendwie irgendwo auftreiben kann. Und wo ein Wilco ist, da ist auch ein Weg!







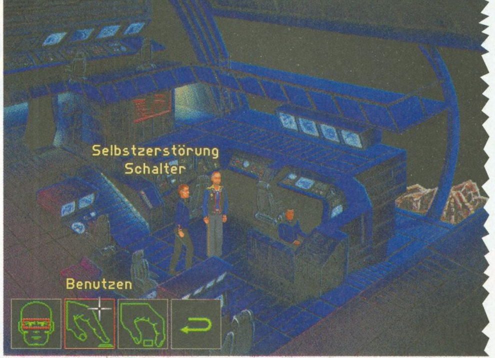




Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog:
SIERRA, Robert Bosch Straße 32
63303 Dreieich
Fax: (06103) 99 40 35

THE ORION CONSPIRACY

Tusch, wir gratulieren: Drei miese SF-Adventures in Folge, listig verteilt auf zwei Software-Firmen! Die jüngste hochauflösende Heimsuchung kann sogar sprechen.



Bei der Untersuchung eines Gegenstands erscheinen am unteren Bildrand die anwählbaren Verb-Icons

Im 22. Jahrhundert liefern sich die galaktischen Wirtschaftskonzerne regelrechte Raumschlachten um lukrative Standorte. Der Kobayashi-Konzern ist die Nr. 1 im bekannten Universum; verbündet mit kleineren Firmen, aber stets auf der Hut vor Sabotage. Deshalb dürfen Kobayashi-Angehörige aus Sicherheitsgründen nur andere Angestellte des Unternehmens heiraten. Fröstelnd stelle man sich solche Sozialzwänge bei Verlagen des 20. Jahrhunderts vor...

Heutzutage hat man seine Nöte mit Ölplattform-Versenkern, in »The Orion Conspiracy« sorgt ein Schwarzes Loch für Beunruhigung, das plötzlich auftauchte. In der Nähe des kleinen Saugers hat Kobayashi einen Beobachtungsstützpunkt. Der junge Wissenschaftler Danny kommt bei einem Routineeinsatz ums Leben; infolge eines mysteriösen Unfalls trudelt sein Minischiff in das Black Hole. Dannys Vater trifft zur Trauerfeier auf der Raumstation ein, wo er recht frostig empfangen wird. Fragen zum Unfall seines Sohnes werden mit Ausflüchten beantwortet; außerdem möge er sich sputen, um ja das Shuttle zu erwischen. Papa schöpft Verdacht, sabotiert den eigenen Rückflug und forscht auf eigene Faust weiter: Danny wurde ermordet – doch warum? Am Ende des neuen Domark-Abenteuerspiels sind Sie schlauer...

Das Geschwätz mit dem Stationspersonal kann ermüdende Dimensionen erreichen, zumal Sie den Dialogverlauf nicht beeinflussen dürfen

The Orion Conspiracy bietet deutsche Sprachausgabe; Sie können sogar Untertitel dazuschalten

Wenn man das runde halbe Dutzend ermüdende Intro-Filmchen und Animationen nicht sofort mit der Escape-Taste abbricht, flimmert ein berüchtigter Name über den Monitor: Das Programmierteam »Divide by Zero« bescherte einst Psygnosis volle Lagerhallen mit den Adventures »Innocent« und »Guilty«. Ihr neues Werk The Orion Conspiracy konnten die Nullen bei Domark unterbringen. In puncto Grafik und Bedienung gibt's tatsächlich Neues zu vermelden: Wenn Sie mit dem Cursor

heinrich lenhardt

Arrrg, sie sind wieder da! Da nimmt man vorfreudig ein neues Domark-Adventure mit nach Hause und stellt beim Vorspann minimal entsetzt fest, daß »Divide by Zero« wieder zugeschlagen haben. Schön für Psygnosis, diesen programmierenden Fluch losgeworden zu sein, denn die Buben können's immer noch nicht.

Die Fortschritte bei Orion Conspiracy sind oberflächlicher Natur. Grafik hochauflösend, aber nicht schön; deutsche Sprachausgabe, aber durch einige laienhafte Synchron-Missetätern beeinträchtigt. Ein Atmosphäre-Bolide wie »Full Throttle« bringt alleine in der Intro mehr Feeling rüber als Divide by Zero in all ihren Adventures zusammen.

Die Story-Idee von Orion Conspiracy wird furchtbar vernudelt: Viele Etagen, endlose Gänge, fußkranke Spielfigur; auf gut Glück stolpert man mal über eine Person oder eine Tür, die man tatsächlich öffnen darf. Die Puzzles sind schlicht und naheliegend; was viel Zeit kostet, ist das Gequatsche und Rumgesuche nach dem Motto »Wo muß ich als nächstes was tun?«.

Gegenüber der letzten Tat »Guilty« gibt's ein paar Zusatz-Gnadenpünktchen für die verbesserte Bedienung. Doch Inkompetenz in puncto Atmosphäre und Spieldesign läßt sich weder durch Super VGA noch ein paar langweilige Intro-Animationen verdecken. Wer ernsthafte SF-Adventures mag, sollte lieber das neue Star-Trek-Spiel »A Final Unity« kaufen.



Wenig Inspiration auf der Raumstation

über ein interessantes Detail streifen, erscheint jetzt eine entsprechende Textanzeige. Vorbei sind die Tage des ermüdenden Pixel-Gesuches nach versteckten Objekten. Klicken Sie auf einen Gegenstand, erscheinen Icons mit allen Tätigkeiten, die sich ausführen lassen. Was nicht niet- und nagelfest ist, wird zwecks späterer Verwendung im Inventar verstaut.

Was die Grafik anbelangt, gibt es die Entdeckung von Super VGA zu vermelden: Die Akteure rucken jetzt bei 640 x 480 Bildpunkten durchs Geschehen. Dadurch sieht alles ein wenig schärfer aus, aber nicht unbedingt schöner. Langweilige, sich oft wiederholende Hintergrundbilder, unrealistische Animationen und vor allem die Gemächlichkeit der Sprite-Spaziergänger können nerven: Bis der Held einmal den Bildschirm überquert hat, habe ich drei weitere graue Haare dazubekommen. Die Lauscher des geneigten Spielers werden trotz eines eklatanten Mangels an Soundeffekten nicht unterfordert. Alle Dialoge werden als Sprachausgabe wiedergegeben; sogar in Deutsch und gar nicht mal sooo schlecht. Obwohl: Wer für den Wissenschaftler »Kaufmann« diesen Synchronsprecher mit proletiger Currywurst-und-Bier-Ausstrahlung gecastet hat, muß schon einen grausamen Sinn für Humor haben. Lassen Sie sich übrigens von den Packungswarnungen nicht allzu heiß machen: Trotz »Nur für Erwachsene«-Anspruch gibt's nicht mal Sex & Crime; Höhepunkte der Rüpelhaftigkeit sind Ausdrücke der Güteklasse »Halt's Maul!« oder »Arschlöcher« – also fast so verderblich wie eine Folge »Lindenstraße«. **(hl)**



SILVERLOAD

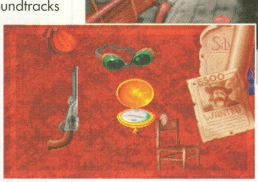
Harte Männer haben zuletzt geweint, als Winnetou in den Armen von Old Shatterhand den Heldentod starb. Auch diese neue Wildwest-Tragödie regt jede Tränendrüse heftigst an.

Die Gesundheitsredaktion warnt: Exzessiver Konsum von Karl-May-Romanen und Ennio-Morricone-Soundtracks kann zu verheerenden Spätfolgen führen. Im ersten Moment glaubt der Jugendliche noch, sein Laster im Griff zu haben. Doch dann passiert es: Das unkontrollierte Programmieren grauenerregender Western-Adventures.

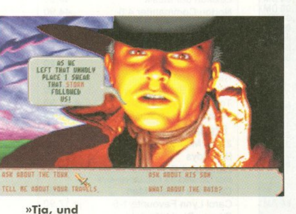
Eigentlich sollten ja ein Werwolf und ein paar Neben-Spukgesellen für den Horror in »Silverload« sorgen. Doch die possierlich-dilettantisch gemalten Witzfiguren erwirken allenfalls Schenkelklopfer und allgemeine Heiterkeit; die teuflische Bedienung ist da wesentlich furchteinflößender. Der Herr Programmierer klopft sich im Handbuch heftigst auf die Schulter, da er der Menschheit das Adventure-System »SIGNOS« bescherte. Ich interpretiere mal aus dieser Abkürzung etwas ähnliches wie »Selten iditotischer, gänzlich nichstnutziger Oberflächen-Schotter«. Schau an, wie sich der Mauszeiger in ein Icon verwandelt, wenn bestimmte Bildbereiche berührt werden (Cowboy-Stiefel = da kann ich hingehen, cool). Routine-Klicks arten in Geduldsproben aus, denn nur beim genauen Anvisieren bestimmter Bildbereiche wird der Zugang ins Inventar gestattet. Die Logik ist frappierend: Gegenstände aufsammeln geht prinzipiell nur mit Linksklick; ablegen aber lediglich mit dem rechten Knöpfchen. Und berühren Sie ja nicht die ESCAPE-Taste; Sie landen schneller auf der DOS-Ebene, als der letzte Mohikaner »Howgh!« sagen kann. Das Programm schmeißt Sie noch früh genug raus, wenn Sie plötzlich einen der vielen Bildschirmtode sterben.

Mühsam klickt man sich von Standbild zu Standbild, hält Ausschau nach verwertbaren Gegenständen und schwätzt mit Gott und der (Schatten-)welt. Besonderer Geniestreich: Manchmal wird nach einem Sprachausgabe-Fetzchen plötzlich eine Sprechblase über dem Babbelpartner eingeblendet. Hier müssen Sie nochmal draufklicken, um weitere Informationen zu erhalten. Der Ober-Designer ist stolz drauf und verkauft diese überflüssige Umstandskrämerei dreist als »Hypertext«. Bei soviel Humbug lebe ich meine Western-Ambitionen mit einem saftigen Taschenbuch aus; lieber »Klirrender Trab« auswendig lernen als Silverload durchspielen. **(hl)**

Der Siedler sinkt nieder, schwer werden die Lider (die typischen Symptome der Silverload-Schlafkrankheit)



Mit dem Möbel ins Inventar zu kommen, ist fummelig genug. Aber zurück ins Spiel? Das erfordert schon mehr Klick-Geschick...



»Tja, und dann ging ich mit Garth Brooks auf Tournee!« – Hamsterbacke erzählt uns was am Lagerfeuer

heinrich lenhardt

Die Sache muß ja einen Haken haben, wenn der Kollege Langer freiwillig ein Testmuster rausrückt: »He, schau's Dir mal an, ist ein neues Adventure...«. Und Klatsch, angefaßt ist angefaßt – der Fluch des Werwolfs ist nichts dagegen. Ich spiele Silverload und bin dabei selber schwer geladen. Das eigentliche Rumgehopse in der Geisterstadt ist ein Klacks gegen die Fallen der Bedienung. Verquere Bildausgänge und Inventarzugänge sorgen für ähnlich blubbernde Adrenalin-Fluten wie das Dumpfbacken-Design. Geht man nichts Böses ahnend in eine falsche Richtung, droht ohne Vorwarnung der Bildschirmtod; verbunden mit einem herzhaften Rausschmiß auf die DOS-Ebene. Kein Problem; lieber Spaß mit dem DOS-Prompt als längere Auseinandersetzungen bei Silverload.

Neben Bedienung und Fairneß kreucht auch die Grafik unterhalb des Existenzminimums dahin. Als Vollpreis-Produkt ist ein solcher Trash indiskutabel hoch drei.



silverloard

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Grafik-Adventure
Hersteller	Psygnosis/Millenium
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für genügsame Einsteiger
Bedienung	Mangelhaft
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 260 MByte

Besonderheiten:
Ungruseligstes Grusel-Adventure der Saison.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

17

NAVY STRIKE

Sie wollen als Befehlshaber nicht nur Flugzeuge herumkommandieren, sondern auch in den Pilotensessel steigen? Microprose macht's mit seinem Genre-Mix möglich.



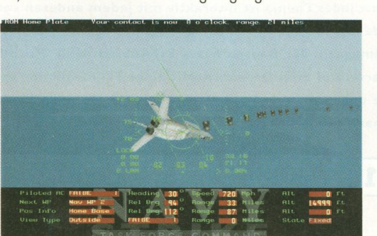
Die Luftkämpfe werden in passabler Super-VGA-Grafik dargestellt

Das Ende des Kalten Krieges hat sich als wahrer Jungbrunnen für Strategiespiel-Programmierer erwiesen: Endlich kann man sich die abwegigsten militärischen Konflikte ausdenken, ohne immer nur auf dem Warschauer Pakt herumzuhacken. Außerdem wird wohl auf die Faszination gesetzt, durch Druck auf einen garantiert bazillusfreien Knopf zielsuchende Raketen auf weit entfernte Gegner zu hetzen. Die klinisch reine Atmosphäre von Strategie-Simulationen à la »Harpoon 2« sorgt jedoch mit ihren blinkenden Symbolen oft für Langeweile. Deshalb kam man bei Rowan Software (aus deren Feder »Dawn Patrol« und »Overlord« stammen) auf die Idee, die Genres Flugsimulation und Strategie zu kombinieren. Als Flottenkommandant können Sie »Navy Strike« zwar durchkämpfen, ohne jemals ins virtuelle Cockpit zu steigen, doch schon das Regelwerk deutet die Gewichtung beider Elemente an: Etwa die Hälfte der Anleitung beschäftigt sich ausschließlich mit der Jet-Simulation.

Die kurzen Missionsbeschreibungen sind relativ lieblos aufgemacht

Im Hauptmenü stehen zahlreiche Einstelloptionen bereit: Wie gut sollen die Computerpiloten sein, hat man unendlich viel Munition zur Verfügung, ist das eigene Flugzeug gar unzerstörbar? Dann widmet man sich einer Einführung, spielt einen von fünf Dogfights oder wagt sich ans strategische Hauptgeschehen. Mehrere Krisenherde drohen zu eskalieren, wenn nicht schnell eine Flugzeugträger-Flotte dorthin geschickt wird. Den jeweiligen Gegner dürfen drei als Feindbilder sehr beliebte Staaten stellen: Libyen baut chemische Waffen, der Irak will sich erneut Kuwait einverleiben, China ist auf eine ölträchtige Inselgruppe scharf. Der Spieler steuert nur die Luftoperationen seiner Taskforce, nicht aber die Schiffe.

Nachdem Sie sich die aktuellen Befehle und Aufklärungsberichte angesehen haben, schicken Sie auf der zoomenden Einsatzkarte erste Aufklärungsgeschwader los. Zur Wahl stehen zwei Düsenjet-Modelle (F18 und F22), die mit verschiedenen Bewaffnungen versehen werden können, z.B. für Abfangmissionen oder Bodenangriffe. Die Karte ist unübersichtlich geraten: Kleine, farbige Vierecke stehen für so grundverschiedene Dinge wie das eigene Mutterschiff, neutrale Häfen oder feindliche Flugzeuge. Um einen Einsatz



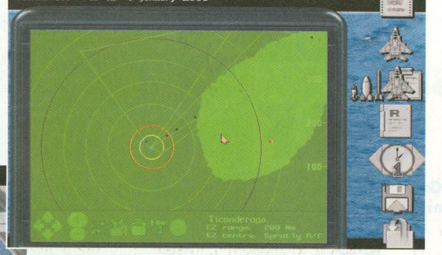
Einer unserer Jets wurde getroffen und torkelt zu Boden



im wettbewerb

US Navy Fighters	86
Flight Commander 2	71
NAVY STRIKE	**64**
Ticonderoga	63
Harpoon 2	60

Eine schwache Figur macht Navy Strike im Vergleich zum reinrassigen Flugsimulator US Navy Figthers, der wesentlich schöner aufgemacht sowie abwechslungsreicher ist. Das einsteigerfreundliche Ticonderoga und die Profi-Seekriegssimulation Harpoon 2 bieten strategisch mehr als Navy Strike, werden von dem Hybriden in punkto Spielspaß aber knapp überholt. Der Redaktionstip für taktische Luftkämpfe ist Avalon Hills Flight Commander 2, bei dem sich viele Details mit guter Spielbarkeit vereinen.



Alle wichtigen Entscheidungen werden anhand dieser Übersichtskarte gefällt

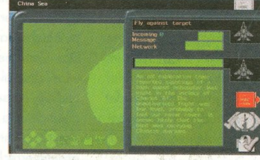


Einsatzbefehle gibt man mit wenigen Mausklicks

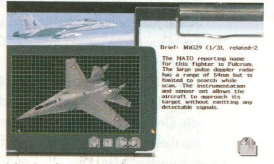
durchzuführen, klickt man ein Ziel an, verändert im Wegpunkte-Editor Routenabschnitte sowie Befehle, und wählt dann die gewünschten Flugzeuge aus. Wenn es beim Abfangen von Angreifern schnell gehen muß, hilft ein praktisches Noteinsatz-Icon.

Die Missionen funktionieren grundsätzlich nach dem Prinzip »stetige Eskalation«. Aktuelle Nachrichten berichten über Verschlechterungen der politischen Lage, der Präsident erweitert den zu dominierenden Luftraum und befiehlt schließlich den Waffeneinsatz. Beim Losschicken seiner rund 40 Flugzeuge ist zu beachten, daß der Träger immer gut geschützt bleibt: Zu dumm, wenn bei einem feindlichen Angriff alle eigenen Flieger 300 Kilometer entfernt mit einigen Panzern beschäftigt sind... Der Zeitablauf läßt sich in mehreren Schritten soweit beschleunigen, daß jede Sekunde Echtzeit einer Spielminute entspricht.

Von der strategischen Ebene können Sie jederzeit in gestartete Jets schalten, um deren Umgebung und Flugdaten zu sehen. Die nächste Stufe versetzt Sie ins Cockpit, und damit in eine vollständige Flugsimulation mit detailliertem Cockpit, Flügelpiloten und diversen Feindobjekten. Der gewohnte Simulationskram wie Außenansichten, Raketenkamera und HUD-Display hilft Ihnen beim aktiven Beitrag zum Kampfgeschehen. Wer möchte, läßt den Autopiloten sowie die automatische Waffensteuerung eingeschaltet, um ohne eigenes Zutun die Ausführung seiner Befehle mitzuerleben. Während die Bedienung des Strategieparts mittels großer, verständlicher Icons insgesamt gut gelungen ist, wollte man bei der Flugsimulation nicht auf zahlreiche Tastaturbefehle verzichten: Rund 100 Kommandos bzw. Perspektiven werden mit 60 bis zu vierfach belegten Tasten aufgerufen. Bei der Grafik verhält es sich genau entgegengesetzt: Im Taktikteil wird einem die übliche Strichlein-Grafik vorgesetzt, nur sporadisch sorgen grünstichige Animationen für etwas Abwechslung. Die Flugsimulation hingegen bietet ansehnliche Grafikobjekte inklusive abgesprengter Flügel und dunkler Rauchwolken. Besitzer langsamerer Rechner schalten entweder die Detailstufe herunter, oder begnügen sich beim Fliegen mit der gröberen VGA-Auflösung. **(la)**



Durch zahlreiche Nachrichten werden Sie über die Lage informiert



Hier ist die Beschreibung eines möglichen Gegners im aktuellen Szenario zu sehen

jörg langer

Nicht nur wegen der wasserlastigen Szenarios kommt mir bei Navy Strike die Redewendung »Weder Fisch noch Fleisch« in den Sinn: Simulationsfans vermissen die edle Grafik und genauen Missionsbeschreibungen eines »US Navy Fighters«, die Freunde strategischer See- und Luftkriegskost hingegen werden sich kaum vom innig geliebten »Harpoon 2« wegreißen lassen.

Obwohl mir der Spiel-im-Spiel-Charakter ganz gut gefällt, bin ich vom Strategiepart wenig entzückt: Wenn man schon aufs Aussenden von Flugzeugen beschränkt ist, sollte man deren Einsatz detaillierter planen können. Außerdem unterbieten die winzigen Pixelquadrate an Übersichtlichkeit alles, was mir auf diesem Sektor bislang begegnet ist.

Wenn Sie auf der anderen Seite schon immer nach einer ausgewogenen Mischung aus 3D-Flugaction und Echtzeit-Strategie gesucht haben, dürfte Navy Strike Ihre Erwartungen voll erfüllen. Nur sollten Sie in keinem der beiden zusammengemixten Genres Spitzenleistungen verlangen.



navy strike

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel/ Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 575 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte
Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung
Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

64

THE SCOTTISH OPEN
VIRTUAL GOLF

Und diesen Monat in der Serie »Golf-Simulationen, die die Welt nicht braucht«: Highlander-Trübsinn, mit viel heißer Luft zubereitet.

Zehennägel, bereitmachen zum Aufrollen! Wie definiert Hersteller Core Designs sein neues Produkt »Virtual Golf« im Handbuch? Ganz einfach: »Es ist das allererste seiner Art und wird damit neue Maßstäbe für alle zukünftigen Computer- und Video-Golfspiele setzen«. In punkto Bescheidenheit wird man damit jedenfalls keine Maßstäbe setzen, aber angesichts von Design-Ideenmangel ergreift man halt gerne die rhetorische Flucht nach vorne.

Die Neigung des Grüns wird mit zwei Bildsymbolen grob angedeutet

Vier simulierte Golfplätze und eine Links/PGA-kompatible Steuerung versetzen uns ins Reich der Fairways. Das »Virtual« steht für die ach so geniale 3D-Grafik, bei der Sie dem Ball mit verschiedenen Kameraschwenks folgen können. Prima, das hatten wir allerdings schon vor knapp drei Jahren bei »David Leadbetter Golf«. Die Grafik präsentiert sich zudem traurig-grob; SVGA-verwöhnte PC-Golfer wähnen sich im Lego-Land. Und für die 320 x 200 Pixel wird nicht einmal der volle Bildschirm genutzt; ein dicker Trauerrand beschneidet die Größe des Terrains. Daß die Grafik auch auf minderbemuskelten Systemen noch geschwind daherkommt, ist ein schwacher Trost.

Neben Trainingseinheiten dürfen Sie ein Turnier absolvieren. Hier sieht man die Zwischenstände der unsichtbaren Computerkonkurrenz auf der Anzeigetafel; alles etwas liebloser und optisch bescheidener als bei Electronic Arts' »PGA Tour Golf 486«. Einsteiger registrieren dankbar, daß Kringelchen auf der Schlaganzeige andeuten, an welcher Position man die Stärke hinklicken sollte. Per Griff zur Tastatur lassen sich dem Schlag auch Slice und Hook verpassen.

Schluder-Beispiel: Laut Augenmaß liegt der Ball inmitten zarter Grashalme, doch die Anzeige links oben entscheidet auf »Sandbunker«.

Die Windfreudigkeit läßt sich in drei Stufen einstellen; außerdem können Sie die Höhe der »Betrachterkamera« verändern. Mittels deutscher Sprachausgabe gibt es zu jedem einzelnen Loch einen kleinen Tip. Der praktische Nutzen ist zweifelhaft (»Hier kommt es auf Genauigkeit an« – ach nein?) und das Temperament des Sprechers so pianissimo, als wolle er bloß keine Hoppelhäschen aufwecken, die unterm Busch ihre Siesta halten. Das Vertrauen in den Realitätsgrad der 3D-Berechnungen wird minimal erschüttert: Mal surrt der Ball auf dem Grün auf und ab, als seien wir bei einem Kunststoß von »Virtual Pool« gelandet. Da kann es auch mal vorkommen, daß der Ball auf der Übersichtskarte solide im Grase zu ruhen scheint; das Programm errechnet aber einen Plumpser in den nahegelegenen Tümpel. Golf als Glücksspiel, öfter mal was Neues... **(hl)**

heinrich lenhardt

Schlampig, schlampig. Grobe Spielgrafik, biestige Menüs mit winzigen Putziwutzi-Buttons und spielerisch nix Neues. Nach dem ganzen Ballyhoo im Vorfeld der Veröffentlichung habe ich ein bißchen mehr erwartet, als ein ideenloses Action-Golf mit Amiga-Look.
Für Einsteiger mit rechenschwachen Systemen springt dennoch ein bißchen Spaß heraus. Über Schlagstrategien muß man sich keine Gedanken machen; einfach das Timing hinkriegen, um die Stärkemarkierungen zu erreichen. Den passenden Schläger bekommt man natürlich auch gleich gereicht.
Wer sich für eine ernstzunehmende Golf-Simulation interessiert, ist mit Links Pro und PGA 486 viel besser bedient. Virtual Golf hat einen gewisses Basis-Spielwert, aber so manche Macke im Detail – und sieht ganz nebenbei so aus, als wäre es drei Jahre lang in einer Zeitfalte wiedergekäut worden.



virtual golf – the scottish open

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 22 MByte + Audio-Tracks

Besonderheiten: Vier verschiedene Golfplätze. Grafik in vier Detailstufen einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

49

ACTION SOCCER

Weder Trainer-Strategie noch dicke Lizenzdeals, dafür Spielbarkeit pur: UBI-Softs kleine, feine Fußball-Neuheit lehrt selbst FIFA Soccer das Fürchten.

Die Quarktaschen kennen kein Erbarmen: Im Sekundentakt grätschen Sie ihren Gegnern in die Gebeine, daß die Grashalme ängstlich zusammenzucken. Der Schiedsrichter ahndet selten ein Foul; auch Ellbogenchecks läßt er als »gesunde Härte« durchgehen. Doch das Team der räudigen Ratten weiß sich zu helfen: Dank der besseren Talentwerte bei Wendigkeit und Zweikampfverhalten umdribbeln sie ihre Häscher und zirkeln unnachgiebig hohe Flanken vor des Gegners Tor.

Bei Sportsimulationen weht der Trend in Richtung totaler Realismus: Hochauflösende 3D-Grafik mit penibler Regelbefolgung und klangvolle Promi-Namen sind das Gebot der Stunde. Die mit dicken Scheckbüchern Lizenzdeals ausschachernden Industriegiganten rüsten das Heer Ihrer Grafikkünstler auf. Gegen diesen Overkill stemmt sich tapfer UBI-Soft, bislang nicht gerade eine Hochburg für Sportspiele. Die Überlegung: Was nutzt mir der technische Overkill, wenn es jede Menge Leute gibt, die sich nach der Spielbarkeit Ihres ollen »International Soccer« am Commodore 64 zurücksehnen?



Beim Freistoß wird kurz eine Zoom-Übersicht gezeigt, damit Sie besser sehen können, wo die Mitspieler postiert sind

Bei einem

3D: sorgt für mehr Übersicht



2D: hat größere Spielfiguren

»Action Soccer« hat einen beneidenswert ehrlichen und treffenden Namen, denn hier wird flott und unkompliziert Fußball gespielt. Ermüdende Spieler, taktische Wechsel und Abseits haben da nichts verloren; Steuerung und Ablauf sind so konzipiert, daß man binnen einer Minute damit zurecht kommt. Dem bewußt unkomplizierten Charme passen sich niedliche Menügestaltung und Teamnamen an: Neben den oben erwähnten »Quarktaschen« und »Ratten« gibt es auch so erquickende Mannschaften wie die »stinkigenSokken« oder die »hungrigen Knochenbrecher«. Jedes der 16 Teams hat bestimmte Werte in Kategorien wie Schußkraft, Schnelligkeit oder Zweikampfstärke. Ein bis sechs Punkte pro Sparte sind drin; mit dem Editor verändern Sie nicht nur die Namen, sondern auch die Talent-Prioritäten. Vor Spielbeginn und zur Halbzeit dürfen Sie gar die Aufstellung wählen (Viererkette? Wer braucht das?) und die grundsätzliche Einstellung Ihrer Mannen vorgeben (Schwerpunkt auf Abwehr, Mittelfeld oder Angriff).

heinrich lenhardt

Oh, wie ist das schön: ein neues PC-Programm, das weder Videoclips noch Render-Animationen, doch dafür umso mehr Instant-Spielwitz hat. Da fallen sich alle dankbar schluchzend in die Arme, die so manches Multimedia-Ungetüm lieber gegen ein C64-Oldie von anno 1986 eintauschen würden.

Der Torszenen-Reigen von Action Soccer »funktioniert« einfach. Sicher hat das Programm keine sonderlich komplizierte Steuerung, aber was da ist, macht Sinn: halbautomatische Pässe, Schüsse, Grätschversuche – mehr braucht es nicht, um viel Spaß auf dem Digital-Rasen zu entfachen. Zur hohen Spielbarkeit kommt die witzige Aufmachung mit realistischem Stadionsound und Reporter-Gebrabbel.

Für Solo-Spieler wäre mehr Tiefgang in punkto Ligamodus, Statistiken und Strategie eine wichtige Motivationsstütze gewesen.

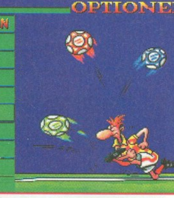
Doch trotz solcher Detaileinschränkungen ist das Programm sein Geld wert. Und hat man einen menschlichen Partner zur Hand, müssen alle anderen PC-Fußballprogramme einpacken: Beim Duell Mann gegen Mann sorgt Action Soccer für perfekte Wettkampf-Atmosphäre.



egenguß klatscht der Ball besonders satt ins Netz

Auch nach der Verlängerung steht's noch remis? Dann muß das Elfmeterschießen entscheiden.



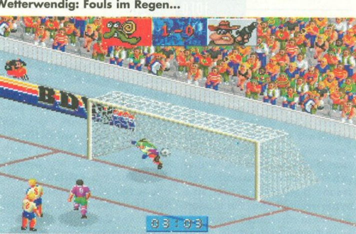


Keine Statistikberge, aber zahlreiche sinnvolle Optionen rund ums Spielgeschehen.

Ob Sie beim Anstoß eine isometrische 3D-Grafik à la »FIFA Soccer« oder eine »flache« Seitenansicht kredenzt bekommen, ist ebenfalls eine (Menü-)Einstellungsfrage. Bei der Seitenperspektive ist die Betrachterkamera näher dran am Geschehen; die Sprites wirken entsprechend größer. Der eingeblendete Radarschirm soll die Übersichtlichkeit retten, doch im Redaktions-Spielbetrieb erntete die FIFA-kompatible 3D-Ansicht am meisten Sympathien: Gute Übersicht für feine Pässe, ohne daß man dauernd zu einem flackernden Radar schielen muß. Und gepaßt wird bei Action Soccer mit bemerkenswerter Leichtigkeit. Nur den rechten Feuerknopf drücken; schon wird der Ball in die Richtung eines Pfeilchens gebolzt, das an den Stollen Ihrer Kicker zu sehen ist. Zielen ist nicht nötig; sofern ein Gegner das Leder nicht abfängt, kommt der Ball haargenau an. Allerdings ist es gerade in der eigenen Abwehr oft so, daß der Paßpfeil zur Seite oder gar nach hinten zeigt. Dann müssen Sie solange mit dem Ball marschieren, bis ein Paß nach vorne möglich ist – oder per Schußknopf nach vorne bolzen. Lieber ein Befreiungsschlag als ein Querpaß im eigenen Sechzehner...
Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto wuchtiger der Schuß. Eine technische Besonderheit kommt noch dazu: Wenn Sie einen Paß spielen und bereits vor der Ballannahme den Schuß-Feuerknopf gedrückt halten, wird das Leder volley aufs Tor gehämmert. Solche Bälle kann der Keeper meist nur abklatschen; vielleicht schafft ein Mitspieler den Abstauber? Oder gelingt Ihnen gar ein Solo in den Strafraum, wo Sie den Ball zielgenau am Torhüter vorbei ins lange Eck spitzeln? Die Schlußmänner werden exklusiv vom Computer gesteuert und



Wetterwendig: Fouls im Regen...



...und Tore bei Eis und Schnee.



im wettbewerb

Raffiniert: Action Soccer setzt auf ähnliche Spielbarkeit wie FIFA, bietet eine Grafikansicht mehr und (vor allem zu zweit) mehr Spaß und Tempo. FIFA Soccer kontert mit einem leichten Übergewicht bei den strategischen Feinheiten. Wer die Wartezeit auf FIFA '96 kurzweilig überbrücken möchte, kann sich UBI-Softs Neuheit ruhigen Gewissens zulegen. Zu den hektischen Vertretern des krümelgrafischen Wusel-Fußballs gehören der Klassiker »Sensible Soccer« und dessen armseliger Abklatsch »Fußball total«. Kick Off 3 ist auch als »European Challenge« ziemlicher Schotter.

Spiel	Wertung
FIFA Soccer	85
ACTION SOCCER	**82**
Sensible Soccer	78
Fußball total	61
Kick Off 3	49

Der Anstoß wird von ein paar Sätzchen der frechen Sportreporter begleitet



Mit welcher Aufstellung sollen Ihre Jungs antreten? Abwehrriegel oder 5 Stürmer – das ist hier die Frage...



Die 16 Teams dürfen auch editiert werden

halten bei allen Mannschaften gleich gut. Freilich hat ein Team mit einem hohen Schußstärke-Wert eher mal Chancen, den Ball direkt in die Maschen zu setzen. Der bei FIFA oft kritisierte Weitschuß-Trefferfaktor hält sich bei Action Soccer aber in Grenzen: Böller aus dem Mittelfeld fangen die Torhüter zuverlässig ab. Nur bei Elfmetern dürfen Sie die Sprungrichtung Ihres Schlußmanns selber steuern. Ob man bei einem Unentschieden lieber Penalties kickt oder im »Sudden Death« eine Feldtor-Entscheidung sucht, darf man sich aussuchen. Deutsche Sprachausgabe verleiht dem munteren Gekicke einen zusätzlichen Charme-Bonus. Zwei Reporter kalauern sich ganz nett durchs Geschehen. Zu bestimmten Ereignissen wie vergebenen Großchancen oder rüden Fouls gibt es einen recht passenden Kommentar flapsiger Art; zwei Sätzchen zur Halbzeitanalyse dürfen da auch nicht fehlen. Klingt streckenweise minimal intelligenter, als wenn auf RTL Günter Jauch und Franz Beckenbauer peinliche Europacup-Langeweiler schönreden (»Ähhh...«).



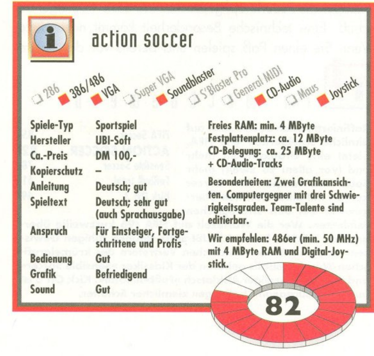
Kuriose Tore dürfen nicht fehlen: Nach einer schönen Körpertäuschung zieht unser Stürmer ab. Der Torhüter kann den Ball nur noch an den Pfosten klatschen; von dort aus hoppelt das Leder ins Netz.

Quarktaschen, Socken & Co. treten in einem Turniermodus nach WM-Vorbild an. Speziell für mehrere menschliche Spieler gibt es eine Liga, bei der eine Tabelle aus den absolvierten Begegnungen errechnet wird. Der Computer gibt auch einen patenten Partner ab und stellt drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Die enorme Spielspaß-Entfaltung beim Duell zweier menschlicher Kontrahenten ist allerdings eine Klasse für sich.

Weitere Nuancen, die sich in den Niederungen der Sub-Menüs aufstöbern lassen: Wahl von Spieldauer und Wetter (schön, regnerisch, verschneit) sowie Abschaltung der quasselnden Reporter. Der Turnier-Zwischenstand läßt sich auf Festplatte sichern. EA-Sports-verwöhnte Statistik-Jünger müssen allerdings einen Gang zurückschalten: Individuelle Spielernamen gibt's ebensowenig wie Torschützenlisten und ähnlichen Zahlen-Schnickschnack. **(hl)**

jörg langer

Obwohl der Kollege Lenhardt (aufgrund der Witterungsbedingungen, der besseren Mannschaft, eines überlegenen Joysticks und viel Glück) etwa neun von zehn Spielen gegen mich gewonnen hat, gefällt mir Action Soccer. Ohne großartiges Drumherum kickt man einfach drauflos, wobei sich das rasante Geschehen erstaunlich gut steuern läßt. Eine hyper-realistische Simulation darf man aber nicht erwarten – die Flugbahn des Balls wirkt mitunter seltsam. Schön finde ich, daß man den Spielfluß technisch versierter Gegner durch ruppiges Reingrätschen merklich stoppen kann und der Schiri prinzipiell auf beiden Augen blind ist. Eigentlich lassen mich Sportspiele für gewöhnlich ziemlich kalt, doch von Action Soccer mußte man mich förmlich losreißen. Vor allem bei zwei menschlichen Spielern macht es riesigen Spaß; der Computer gibt auch einen starken Gegner ab.



action soccer

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	UBI-Soft
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte
CD-Belegung: ca. 25 MByte + CD-Audio-Tracks

Besonderheiten: Zwei Grafikansichten. Computergegner mit drei Schwierigkeitsgraden. Team-Talente sind editierbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

82



WARRIORS
BISHER WAR ALLES NUR EIN KINDERSPIEL...
Jetzt kommt Warriors und zeigt Ihnen, was Sie bisher versäumt haben.
FOLGENDE ADRENALINERZEUGENDE FEATURES:
• Detaillierte und fantastisch gezeichnete 3D Figuren nach der neuesten Technologie 3D-Bio Motion. Für jeden der 15 Kämpfer gibt es 1.600 Animationen.
• 11 verschiedene normale, sowie bis zu 4 Special Moves pro Kämpfer. Sie können auch unter anderem auf Felsen springen oder sich an Griffe hängen.
• Warriors bietet nicht nur die Möglichkeit zu schlagen oder zu treten, sondern auch Waffen aufzuheben und sie zu benutzen.
• 2 Sichten für jeden Hintergrund können mitten im Spiel angewählt werden, um das Geschehen vom Boden oder von weiter oben zu betrachten.
• 2 Auflösungen frei wählbar; VGA oder das noch bessere SVGA.
• Ein 3D-Replay Modus erlaubt es Ihnen, die besten Aktionen noch einmal zu erleben.
• Mehr als 300 unglaubliche Soundeffekte
• 14 CD-Audio Tracks (CD-Version)
• Komplett in Deutsch
3D BIO MOTION
Interaktiver, realistischer - Warriors ist mehr als ein 'Beat 'em up - Game'. Es ist pures Dynamit, und es ist der beste Weg, einen Kampf zu erleben ohne sich eine blutige Nase zu holen.
MINDSCAPE®
Daimlerstraße 11,
41564 Kaarst,
Deutschland.
Erhältlich für PC Diskette und PC CD-ROM
© 1995 Mindscape. Alle Rechte vorbehalten

STRIKER '95

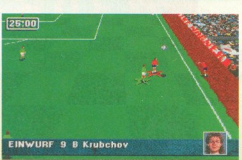
Männer ohne Abseits: Mit dilettantischen Torhütern und schonungslosem Spieltempo lädt die neue »Striker«-Version zum fröhlichen Toreschießen ein.



Nicht schön, aber schnell: stufenloses Scrolling sorgt für einen netten 3D-Effekt.

Der Ball wird lässig vom Keeper gehalten – doch der Reporter meint: »Genau ins Tor!«. Torhüter läßt hingegen einen Kullerball durch – Reporter: »Der war unhaltbar!«. Was ist das? Marcel Reif im Delirium? Heribert Faßbender in Normalform? Weder noch; die Sprachausgabe von »Striker '95« nölt solchen Blödsinn. Da muß jemand dem Übersetzer einen falschen Text in die Hand gedrückt haben, aber zum Glück läßt sich das Gewäsch im Optionsmenü ausschalten. Ähnliches gilt für die stets gleichen Videoclips, die bei Standardsituationen von CD geladen werden. Solcher Multimedia-Blödsinn bremst den Spielfluß – und ganz ehrlich: Wie aufregend sieht ein »Torwart schlägt Ball ab«-Video beim siebenundvierzigsten Mal aus? Neben solchen unfreiwilligen Erheiterungen bietet »Striker '95« auch ein richtiges Fußballspiel. Wer eine der Vorgängerversionen auf PC, Amiga oder Konsole kennt, fühlt sich gleich heimisch. Das Spielfeld hat einen manierlichen 3D-Effekt, während mit hohem Tempo rauf und runter gezoomt wird. Die einzelnen Kicker werden stufenlos größer und kleiner, wirken dabei aber stets etwas verwaschen. Bei Ballbesitz sorgt je ein Feuerknopf für Schüsse und Spurt-Power, um schneller über den Rasen zu huschen. Das Programm merkt sich allerdings solche Kraftakte; wer zuviel rennt, bekommt im Spielverlauf Konditionsprobleme.

Ein genaues Paßsystem à la »Action Soccer« gibt's es nicht; Sie können allenfalls durch gleichzeitigen Druck beider Feuerknöpfe den Ball halbhoch lupfen. Wo das Leder dann ankommt, ist gänzlich dem Zufall überlassen; bei einem solch hektischen Tempo lassen sich kaum gezielte Angriffe aufbauen. Den dominierenden Brachialschüssen läßt sich per »Aftertouch« etwas Effet verleihen; durch Joystickdrehung wird der Ball in die entsprechende Richtung angeschnitten. Die Torhüter sind keine Genies; selbst Weitschüsse werden



Die müden Videoclips schaltet man schnell ab: Erst Einwurf zum angucken, dann Einwurf zum selbermachen... Gähn!

Das Hauptmenü ist gut aufgeräumt und solide ausgestattet



Torflut garantiert: In der Halle prallt der Ball von der Bande ab.

heinrich lenhardt

Von wegen »kontrollierte Offensive«: Striker '95 zelebriert lustvoll den Augen-zu-und-nach-vorne-Fußball und erkauft sein Tempo mit überschwappender Hektik. Weitschüsse, reges Einsetzen der Anschneide-Technik und Direktabnahmen mit Köpfchen - das kann durchaus Spaß machen.

Länger als ein halbes Stündchen am Stück stehe ich dieses Kamikaze-Fußball aber nicht durch - dann lockt die Scheibe mit »Action Soccer« in übermächtigem Ausmaße. UBI-Softs Neuheit, die wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen, besitzt einfach die gepflegtere Spielkultur und bringt bei Redaktionsturnieren mehr Spaß.

Striker '95 hat gewisse Qualitäten, aber zuviele gute Konkurrenten. Gegenüber der alten PC-Version wurde etwas an der Technik gefeilt, aber spielerisch setzt man langsam Staub an. Die neuen Multimedia-Sperenzien sind eher lachhaft.

bestenfalls abgeklatscht. Wenn Ihnen das Gehopse auf dem 3D-Rasen noch nicht hektisch genug ist, dann wählen Sie doch die Halle als Spielort.

Da hier der Ball nicht ins Seitenaus geht, sondern fröhlich von der Bande zurückprallt, geht's anarchischer zu als im Vorstand bei Dynamo Dresden. Diverse Liga- und Turnier-Modi stehen ebenso zur Wahl wie rund 300 Mannschaften. National- und Club-Teams haben aber keine realistischen Spielerkader. Das läßt sich mit dem Editor ändern; neben den Namen sind auch Aufstellung und Taktik zum Experimentieren freigegeben. Elfmeter und die Meisterung der Schußtechnik lassen sich in der Abteilung »Training« ganz ohne störende Gegner üben. Während einer Partie können Sie jederzeit eine Wiederholung der letzten Spielsekunden aufrufen oder einzelne Kicker auswechseln. **(hl)**



Bei Frei- und Abstößen stellen Sie die Richtung mit dieser »Ballziellinie« ein



Nur beim Elfmeterschießen übernehmen Sie selber die Torwartsteuerung

striker '95

- ☐ 286
- ■ 386/486
- ■ VGA
- ☐ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ S'Blaster Pro
- ■ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ Maus
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Time Warner Interactive/Rage
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte
CD-Belegung: ca. 80 MByte

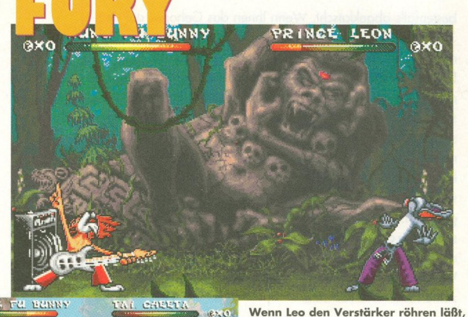
Besonderheiten: Rund 300 editierbare Mannschaften. Verschiedene Turniermodi.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

67

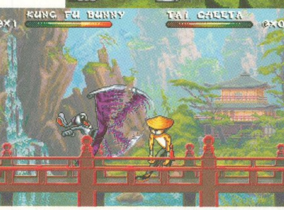
PAWS OF FURY

Comic-Löwen verkloppen Cartoon-Karnickel: Selbst erklärten Prügelspiel-Freunden wird beim Festival der Rambo-Kuscheltiere viel Geduld abgenötigt.



Wenn Leo den Verstärker röhren läßt, schlackern dem Karnickel die Ohren

Mit Muskeln bepackte Fleischberge oder blitzblank polierte Metallkolosse schlagen schon seit längerem aufeinander ein. Um auch weniger martialische Gemüter zu einer Tracht Prügel zu animieren, kloppen sich in »Paws of Fury« Cartoon-Tiere miteinander. Es fließt weder Blut noch rollen Köpfe – beinahe schon ein familienfreundliches Spiel. Nicht ohne Grund hat Gametek für den deutschen Markt den Original-Titel von »Brutal« ins kuscheligere »Paws of Fury« abgeändert.



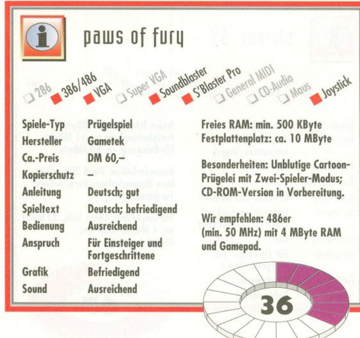
Der Karate-Hase hat eine flotte Fußtechnik

Die Hintergrundstory darf man sich getrost schenken, da es nur darum geht, als Cartoon-Kämpfer alle Gegner wegzuputzen und Meister aller Klassen zu werden. Dabei tritt man in mehreren Runden gegeneinander an und prügelt, bis man selbst oder der Gegner keine Energie mehr hat. Jede der zwölf Spielfiguren weist unterschiedliche Stärken bezüglich Schlagrepertoire und Kondition auf. Das Karnickel wehrt sich mit flinken Fußtritten, der Bär erschüttert seine Gegner mit mächtigen Sprüngen und die verrückte Katze krallt sich in ihr Gegenüber. Es gibt jeweils drei Grundschläge mit Händen und Füßen, die durch gleichzeitige Richtungsänderungen zu einem beachtlichen Repertoire werden. Dazu kommen diverse Spezialmanöver, die Sie durch vertrackte und schnell ausgeführte Joystick-Rührereien benutzen. Ihre Gegner warten vor einem grafisch passenden Hintergrund auf Sie und müssen mit wahlweise ein bis fünf Siegen bezwungen werden. Ein Energiebalken am oberen Bildrand verrät, wieviel Kraft Sie und Ihr Gegenüber noch besitzen. Die Grundschläge sind entweder stark und langsam, mittel oder schwach und schnell, so daß Sie ein wenig überlegen müssen, wie Sie den jeweiligen Gegner angehen. Am besten eignet sich ein Gamepad mit vier oder gar sechs Feuerknöpfen für Paws of Fury, da beim Joystick die fehlenden Tasten durch komplizierte Kombinationen ersetzt werden. Mit der Tastatur können Sie die meisten Special-Moves getrost vergessen.

Drei Schwierigkeitsgrade lassen Einsteigern gute Chancen, fordern Profis aber nicht zu knapp. Die einstellbare Geschwindigkeit ist dagegen für die Katz: Nur in der »Normal«-Stufe ist Paws of Fury spielbar, in den anderen Einstellungen bekommen Sie vom Kampf teilweise gar nichts mehr mit und gehen nach wenigen Sekunden als Verlierer vom Feld. Im Zwei-Spieler-Modus verkloppt man einen menschlichen Gegner, der auch mit demselben Cartoon-Kämpfer antreten darf. **(fs)**

florian stangl

»One must fall« hat mehr Tiefgang, »Super Street Fighter 2 Turbo« steuert sich besser und »Warriors« bietet realistischere 3D-Kämpfer. Wer braucht da noch einen Langeweiler wie Paws of Fury?
Die Spielfiguren sind mickrig, die Steuerung nervig und die peinlichen Soundeffekte hätten vielleicht zu C64-Zeiten für Aufsehen gesorgt. Spielerisch wird außer dumpfem Geprügel nix geboten, es gibt weder Bonusrunden noch Gegenstände, geheime Gegner oder andere Gags. Selbst der Zwei-Spieler-Modus ödet schnell an, da ein Turnier-Wettkampf fehlt und nicht einmal eine Highscore-Liste lockt.
Wer denkt, die teils putzigen Cartoon-Kämpfer wären familienfreundlich, sollte Paws of Fury dennoch nicht seinen Kids zumuten: Erstens bleibt es ein Prügelspiel, bei dem man sich stur die Köpfe einschlägt, zweitens ist es einfach langweilig. Da helfen auch ein paar witzige Special-Moves nichts mehr.



paws of fury

286 | **386/486** | **VGA** | Super VGA | **Soundblaster** | **S'Blaster Pro** | General MIDI | CD-Audio | Maus | **Joystick**

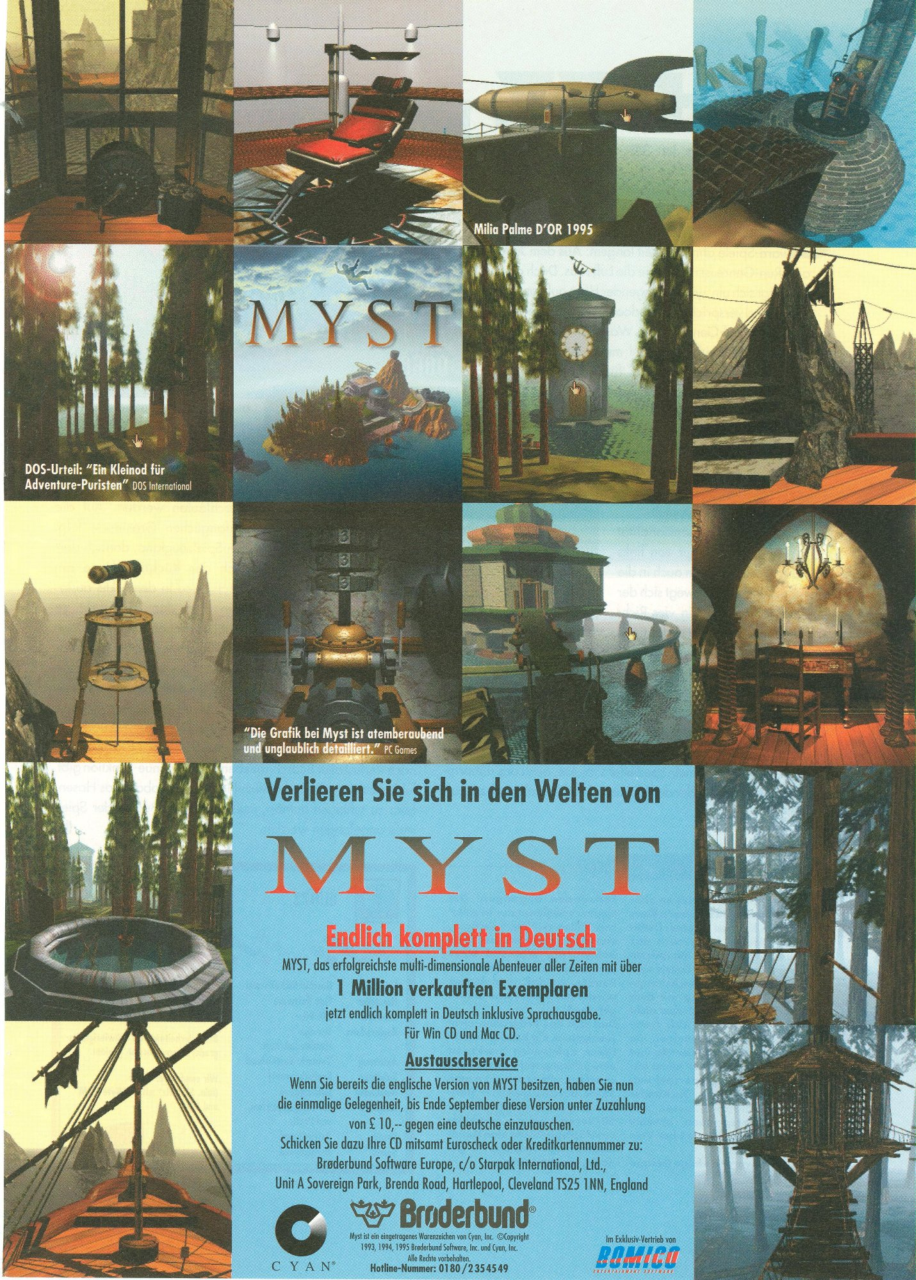
Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Unblutige Cartoon-Prügelei mit Zwei-Spieler-Modus; CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Gamepad.

36


Milia Palme D'OR 1995
MYST
DOS-Urteil: "Ein Kleinod für Adventure-Puristen" DOS International
"Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games
Verlieren Sie sich in den Welten von
MYST
Endlich komplett in Deutsch
MYST, das erfolgreichste multi-dimensionale Abenteuer aller Zeiten mit über
1 Million verkauften Exemplaren
jetzt endlich komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe.
Für Win CD und Mac CD.
Austauschservice
Wenn Sie bereits die englische Version von MYST besitzen, haben Sie nun die einmalige Gelegenheit, bis Ende September diese Version unter Zuzahlung von £ 10,-- gegen eine deutsche einzutauschen.
Schicken Sie dazu Ihre CD mitsamt Euroscheck oder Kreditkartennummer zu:
Brøderbund Software Europe, c/o Starpak International, Ltd.,
Unit A Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN, England
CYAN®
Brøderbund®
Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Hotline-Nummer: 0180/2354549
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

WHIZZ

Jump-and-Run in 3D: Flair Software läutet vollmundig die »neue Generation« der Plattformspiele ein.

Gestreßte Konsumenten typischer Werbe- und Shareware-Spiele ahnen es seit langem: Aus dem Jump-and-Run-Genre ist irgendwie die Luft raus. Doch plötzlich zeigt sich ein zylindertragender Hase auf dem Bildschirm und verspricht mit treudoofen Augen eine »neue Computerspiel-Generation«. Was Flair Software mit dieser selbstbewußten Floskel meint, ist schlicht und einfach die Verquickung des für Action-Adventures typischen Isometrie-Looks mit altbackener Plattformkost: Von schräg oben sehen wir unserem Häslein »Whizz« zu, wie es vom Beginn eines Levels zum Ausgang rennt, Gegnern ausweicht und Bonuspunkte sammelt.

Dank der Dreidimensionalität latscht man nicht nur von links nach rechts, sondern auch in die Tiefe. Allerdings bewegt sich der Zylinder-Hase nur in vier Richtungen, was zu recht ruckartigen Manövern führt. Zum Glück halten sich auch sämtliche Gegner strikt an die vier Himmelsrichtungen und laufen zudem stupide vorgegebenen Bahnen ab. Wer trotzdem das Bedürfnis hat, eines der Knuddelmonster auszuschalten, versetzt sich per Knopfdruck in Rotation und geht als fellhaltiger Wirbelsturm auf Rammkurs. Seinen Gesundheitszustand verbessert man durch Einsammeln spezieller Objekte, auch das unbarmherzig kleiner werdende Zeitkonto läßt sich ab und zu aufstocken.

Die weißen Wegweiser zeigen die ungefähre Richtung an, in der sich der Ausgang befindet



Hoppe-Hoppe-Reiter: Ein Schach-Pferdchen wird von Whizz zweckentfremdet.

Whizz bietet vier unterschiedliche Grafiksätze, die mehrmals durchlaufen werden: Auf die anfänglichen Grasinseln folgt ein Spielzeugland, danach darf sich der flüchtige Hase am Strand und in der Arktis austoben. Um den 3D-Effekt zu erhöhen, befindet sich unter den Plattformen ein per Parallax-Scrolling bewegtes Hintergrundbild. Jede Spielstufe bietet eigene Monster und spezielle Puzzles; so muß an einer Slotmachine gespielt werden, um eine aus Geldmünzen bestehende Brücke zu erschaffen. Sonderlich schwierig sind diese Puzzles aber nicht, meist drückt man einfach an der richtigen Stelle den Feuerknopf. Obwohl es nach Verlust aller Bildschirmleben eine Continue-Funktion gibt, fehlt diese innerhalb der einzelnen Levels: Sobald das Hasenherz zu schlagen aufhört, muß wieder am Beginn der Spielstufe angefangen werden. **(la)**

jörg langer

Eigentlich hätte Whizz im oberen Mittelfeld der Jump'n Runs landen können – neben fleißigem Hüpfen kann auch das eine oder andere Minipuzzle gelöst werden, die Levels sind einigermaßen abwechslungsreich. Die Rechnung mit dem Isometrie-Look geht aber nicht auf: Man bewegt sich trotzdem nur in vier Richtungen, die Steuerung ist nicht perfekt und die Übersichtlichkeit leidet oftmals unter der perspektivischen Darstellung. Die Ränder der Plattformen lassen sich nicht überspringen, obwohl dies von der Distanz her kein Problem wäre.
Zudem wurden einige Designtodsünden begangen: Die Gegner reagieren nur in seltenen Fällen auf die Spielfigur, stattdessen laufen sie feste Bahnen ab. Während eines Levels gibt es keine Continue-Punkte, so daß man immer wieder ganz von vorne anfangen muß.
Daß sich das Programm nicht wenigstens die bereits bewältigten Spielstufen merkt, ist eine Schlamperei – wer schafft es schon, alle Levels an einem Stück durchzuspielen? Stattdessen hat Flair Software der CD-Version seines gewaltlosen Hüpfspielchens eine Handbuchabfrage spendiert – gut nachgedacht, Leute!



whizz

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Flair Software
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; Floppy-Version geplant.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

48



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9[00] – 18[00], FR. 9[00] – 17[00]

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9[00] – 13[00] + 13[30] – 18[00], Sa. 9[00] – 12[00] Uhr

PC/IBM Disketten

Titel	DM
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	**44,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	**33,90**
DER MEISTER KOMPL.DT.	**59,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	**45,90**
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

Titel	DM
1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	24,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	39,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	**24,90**
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	35,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	DM
10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	75,90
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. *	**69,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	**24,90**
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	29,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT. *	**89,90**
COMMANDER BLOOD	49,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DEATHGATE	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	**39,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**79,90**
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	**39,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	59,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	**89,90**
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	**69,90**
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT. *	**79,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	19,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	**39,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	**49,90**
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	**29,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	**35,90**
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	**39,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT. *	**85,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	**39,90**
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	**35,90**
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT. *	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**49,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	**65,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	**59,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT. *	**79,90**
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**49,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	**39,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	**49,90**
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	**34,90**
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	65,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**54,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	**85,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VIRTUAL POOL	**85,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOLF KOMPL.DT.	**69,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	**29,90**
ZORRO DT.ANL.	69,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	DM
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	**119,90**
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

08/1995

Hall of Fame

DUNE 2

Mit Anleihen bei Frank Herberts Dune-Zyklus brachte Westwood frischen Wüstenwind ins Strategiegenre – inklusive grantiger Sandwümer.

Frank Herberts »Wüstenplanet«-Zyklus gehört zu den großen Erfolgen der Science-fiction-Literatur; Arthur C. Clarke verglich ihn mit Tolkiens »Herr der Ringe«. 1992 brachte die aufstrebende Programmierfirma Westwood mit »Dune 2« eines der ersten Strategiespiele heraus, die vollständig in Echtzeit abliefen. Die Story: Drei Adelshäuser erhalten vom Imperator die Erlaubnis, sich um die Kontrolle des Planeten Dune zu streiten – mit allen Mitteln.

Dabei geht es in erster Linie um eine wertvolle Substanz, die es einzig und allein auf besagtem Wüstenplaneten gibt. Die »Melange« dient gleichzeitig als Währung, mit der Gebäude gebaut, Reparaturen durchgeführt und Fahrzeuge erworben werden. Riesige Erntemaschinen sammeln das Gewürz, was nicht ungefährlich ist: In den Wüstenregionen lebt eine einheimische Tierart, die sich von durchfahrenden Kettenfahrzeugen ziemlich gestört fühlt. Das würde keinen echten Wüstenkrieger groß stören, handelte es sich nicht um furchteinflößende Sandwürmer von mehreren hundert Metern Länge. Deshalb muß beim Gewürzsammeln ständig aufgepaßt werden: Sobald die (deutsche) Sprachausgabe ein »Wurmzeichen« meldet, sollte man Reißaus nehmen.

Seine Basis errichtet man in steinigen Regionen, am besten auf Betonplatten, um die Haltbarkeit der Gebäude zu erhöhen. Jede Installation hat nämlich, wie auch alle Kampfeinheiten, eine bestimmte Anzahl an »Hitpoints«, die durch Beschuß oder Abnutzung schnell abnehmen. Verfügt man anfänglich nur über wenig Auswahl, lassen sich im späteren Spielverlauf verschiedene Fabriken, Trainingslager, Abwehranlagen und sogar Raumhäfen bauen. Die Kampfeinheiten reichen von harmloser Infanterie über gepanzerte Wagen bis hin zu Raketenwerfern. Gesteuert wird per Maus; man klickt eine Einheit an, gibt ihr den gewünschten Befehl (z.B. Angriff oder Bewegung) und schließlich ein Ziel. Die Zeit läuft dabei ständig weiter, wer sich nur um den Aufbau seiner Basis kümmert, verliert schnell Fahrzeuge an einen hungrigen Sandwurm.

Der Spieler kann jedes der drei Adelshäuser übernehmen: Die edlen Atreides verfügen z.B. als einzige über »Sonic Tanks« und können zudem Fremen-Bataillone zur Hilfe rufen. Dafür dürfen sie – tierlieb, wie sie nun einmal sind – nicht auf Sandwürmer schießen. Die Harkonnen stehen auf alles, was schwer bewaffnet und gut gepanzert ist; ihre Spezialwaffen bestehen aus einem überdimensionierten Panzer und einer Kurzstreckenrakete. Haus Ordos setzt gerne Saboteure ein und kann eine Waffe bauen, die gegnerische Einheiten zum Überlaufen bringt. Die Suchtgefahr von Dune 2 wurde dem Schreiber dieser Zeilen, drei Jahre nach seiner ersten Begegnung damit, nun abermals bewußt: Um ein paar Bildschirmfotos zu machen, wurde Westwoods Wüstenkrieg mal eben kurz zum mittlerweile dritten Mal durchgespielt. **(la)**



Wuselige Echtzeitkämpfe mit rauchenden Raketen und brennenden Panzern

In Sim-City-Manier baut man seine Basis aus und verstärkt sie mit Mauern und Raketentürmen

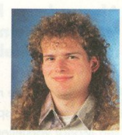
WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **... sich die Buchvorlage »Der Wüstenplanet« weltweit über drei Millionen mal verkauft hat? Der sechsbändige Dune-Zyklus gehört zu den erfolgreichsten Science-fiction-Werken überhaupt.**
- **... man in der Installation von Dune 2 tatsächlich gefragt wird, ob mehr als 1 MByte Speicher zur Verfügung steht? Notfalls kommt das genügsame Programm auch mit dem unteren DOS-Speicher aus.**
- **... Dune 2 kaum etwas mit dem ebenfalls von Virgin veröffentlichten »Dune« zu tun hat? Die erste Dune-Umsetzung stammte von Cryo, die mehr Wert auf Grafiken und Verwandschaft zur Romanvorlage legten, als auf spielerische Inhalte.**
- **... sowohl Blizzards Fantasy-Spektakel »Warcraft«, als auch das neue »Command & Conquer« stark an Dune 2 erinnern? Beide bieten übrigens eine Nullmodem-Option – daran hatte man 1992 noch nicht gedacht.**



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
A4 Networks	★★★	★★★	★★★	★★
Across The Rhine	★★	★★	★★★	★★
Action Soccer	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
Bloodwings	★★	★★	★★	★★
Command & Conquer	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Dark Universe	★	★★	★	★
FX Fighter	★★	★★★	★★	★★★★★
Hi-Octane	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Hollywood Pictures	★	★	★★	★
Kaiser Deluxe	★	★	★	★
Last Dynasty	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Lunicus	★	★★	★	★
Micro Machines 2	★★★	★★★	★★	★★
Navy Strike	★★	★★★	★★	★★
Orion Conspiracy	★★	★★	★	★
Paws of Fury	★	★★	★	★
Rallye Championships	★	★★	★	★★
Reeder, Der	★	★	★	★
Silverload	★	★	★	★
Sim Town	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Striker '95	★★★	★★	★	★★
Virtual Golf	★★	★★	★	★★
Whizz	★	★	★★	★

JUST FOR FUN

Ab und zu haben Shareware-Autoren tatsächlich eine neue Idee – »Funball« sieht nett aus, spielt sich gut und macht Spaß.

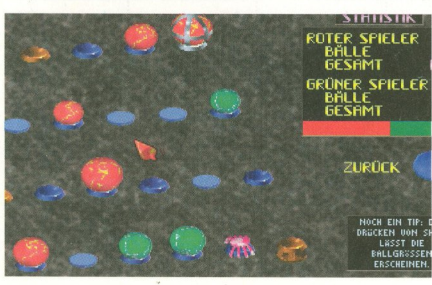
Endlich mal eine neue Spielidee steckt in einem nett aufgemachten Taktikspiel namens »Funball«, das wir Ihnen diesen Monat vorstellen. Außerdem ist uns ein grafisch schöner Shanghai-Verschnitt aufgefallen, sowie ein Grafik-Adventure: Ein polnisches Programmierteam hat nicht nur eine einfache Bedienung erstellt, sondern auch Grafiken, bei deren Anblick man keine akuten Augenschmerzen bekommt – keine Selbstverständlichkeit im Shareware-Genre.

Funball

Bei Funball geht es darum, mit seinen Spielfiguren – verschieden großen Bällen – den gegnerischen »Heimatsockel« zu erobern. Hierzu bewegt man seine Bälle auf benachbarte Sockel und versucht, die gegnerischen Kugeln zu schlagen. Trifft ein größerer Ball auf einen kleineren, so saugt er ihn auf – sein Volumen steigt. Wird dabei aber die maximale Größe überschritten, teilt sich der Ball in zwei kleinere. Umgekehrt verstärkt man mit einem kleinen eigenen den angegriffenen, größeren Gegner – es sei denn, dadurch würde dessen Maximum überschritten. In diesem Fall macht's »Peng«, der Gegner zerplatzt und der eigene, geschrumpfte Ball landet siegestrunken auf dem angegriffenen Sockel. Attackieren sich zwei exakt gleich große Bälle, verpuffen beide auf Nimmerwiedersehen.

All diese Aktionen und Kettenreaktionen werden von netten Animationen begleitet, eierlegende Spinnen krabbeln herum und die Kugeln zappeln vor Tatendrang. Von den Sockeln gibt es verschiedene Spezialversionen, z.B. Glatteis (läßt den Ball bis zum nächsten normalen Sockel schlittern) oder eine Festung (hier befindliche Bälle können nicht angegriffen werden). Funball ist in Windeseile erlernt – dank mehrerer »Demos«, die alle Sockel und Zugregeln mit animierten Beispielen zeigen. Das Spielfeld scrollt stufenlos in der Gegend herum, eine links befindliche Übersichtskarte hilft bei der Planung. Neben vier Computergegnern stehen mehrere Spielfelder zur Wahl, außerdem kann man die gewünschte Sprache (Deutsch, Englisch oder Französisch) einstellen.

Die Vollversion bietet zusätzliche Spielfelder und vor allem Sockelarten (z.B. Magnet, Abflußrohr oder Kanone); zudem ist ein Level-Editor enthalten.

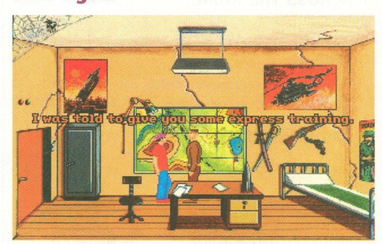


Mit dem Mauszeiger scrollt man butterweich über das mehrere Bildschirme große Spielfeld von Funball

FUNBALL

Genre:	**Taktikspiel**	**Läuft unter:**	**MS-DOS**
Hersteller:	**Impulse Games**	**Sprache:**	**Deutsch**
Festplattenplatz:	**ca. 1 MByte**	**Vollversion:**	**28 US-Dollar**

Teen Agent



Der Chef des Trainingscamps will uns in Null Komma nichts zum »Teen Agent« machen

Eine der eher selten anzutreffenden Genres im Shareware-Bereich sind Grafik-Adventures. Klar, einige Sprites pixelt man auch als Hobbyprogrammierer mit etwas Übung hin – aber bildschirmfüllende Hintergrundbilder? Ein in Polen ansässiges Programmierteam hat sich mit »Teen Agent« trotzdem in diese Richtung getraut und ein verhältnismäßig ansehnliches Ergebnis erzielt.

Als unbedarfter Teeanager schlittern Sie in eine reichlich verworrene, sich selbst nicht sonderlich ernst nehmende Agentenstory hinein. Aus unerfindlichen Gründen sind aus sämtlichen Banken Amerikas plötzlich die Goldreserven verschwunden (wenn das die Deutsche Bundesbank wüßte, die einen Großteil ihrer Goldrücklagen in Amerika lagert...), und der zuständige Geheimdienst »RGB« tritt ratlos auf der Stelle. Eine Kaffeesatzleserin sucht schließlich aus einem Telefonbuch Ihren Namen heraus – und schon haben Sie einen kleinen Karrieresprung gemacht. Erstmal müssen Sie aber in ein Trainingslager, um die obligatorische Express-Ausbildung zu absolvieren...

Die Bedienung erfolgt komfortabel mit der Maus, per Linksklick werden Objekte untersucht, ein Klick auf die rechte Taste erlaubt typische Aktionen wie Reden,

Öffnen und Benutzen. Im jederzeit aufrufbaren Inventar werden die Gegenstände als kleine Icons dargestellt und können miteinander kombiniert werden. Die Shareware-Version enthält nach Aussage der Programmierer etwa zehn Prozent des kompletten, registrierten Spiels.

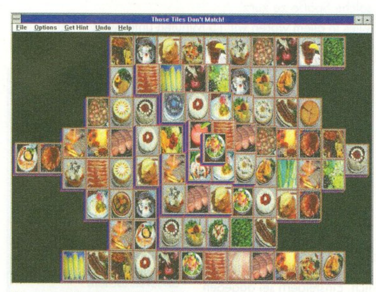
TEEN AGENT			
Genre:	Grafik-Adventure	Läuft unter:	MS-DOS
Hersteller:	Metropolis Software	Sprache:	Englisch
Festplattenplatz: ca. 4 MByte		Vollversion: 34 US-Dollar	

Morejongg

Das »Shanghai«-Spielprinzip ist ebenso einfach wie suchterregend: Verschieden beschriftete Klötzchen sind pyramidenförmig aufeinander getürmt und müssen danach paarweise abgetragen werden. Dabei darf keiner der beiden Steine durch einen darüberliegenden blockiert werden, oder gleichzeitig von links und rechts eingeschlossen sein.

»Moraff's Morejongg« ist eine passable Kopie dieser Idee, mit folgenden Besonderheiten: Es stehen mehrere Grafiksets und Layouts (wie sind die Steine angeordnet) zur Verfügung, anstelle von Symbolen können die Steine auch mit Farbverläufen im Regenbogen-Look versehen werden. Sämtliche verwendete Farben lassen sich ändern, außerdem gibt's eine kurze Anleitung, wie man sich per Malprogramm selbst ein Grafikset erstellen kann.

Auf Wunsch zeigt das Programm abtragbare Paare an, unglückliche Züge können durch »Undo« zurückgenommen werden. Eine ständig aktualisierte Statistik klärt über die eigenen Leistungen in den drei Spielvarianten auf. Die Vollversion soll 48 verschiedene Layouts, zahlreiche neue Grafiksets sowie zusätzliche Soundeffekte bieten. **(la)**



Eines der Morejongg-Sets zeigt anstelle von Symbolen lauter Fressalien

MOREJONGG			
Genre:	Denkspiel	Läuft unter:	Windows
Hersteller:	MoraffWare	Sprache:	Englisch
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte	Vollversion:	keine Angabe

BIZARRE ANWENDUNGEN

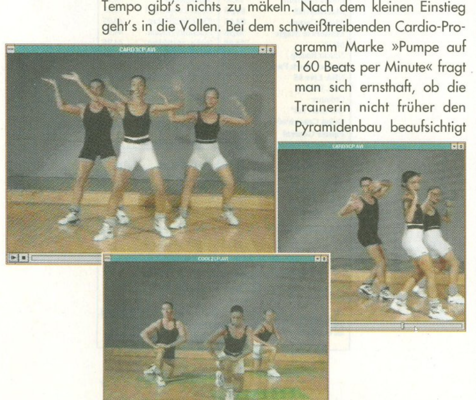
Aerobic mit dem CD-ROM

SCHWITZ COMMANDER

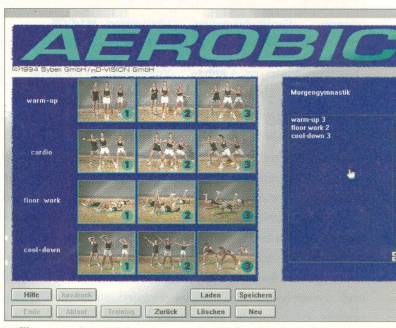
Work-Out mit der digitalen Lehrerin: So viel Ächzen und Stöhnen hat Ihr Computer seit dem letzten Systemabsturz nicht erlebt.

Hoppla! Da hat sich doch nicht etwa...? Doch, doch, es ist wieder mal soweit. Die langen Nächte vor dem PC, das unregelmäßige Essen, der fehlende Auslauf und die vielen Bierchen haben uns eindeutige Zeichen in die Leibesmitte gezaubert. Und da der mittlere Ring weder hübsch anzusehen noch sonderlich schick ist, wird's höchste Zeit, sich aus dem Sessel zu wuchten und ein paar Pfunde abzutrainieren. Eine relativ neue Form des gesellige Gruppenschwitzens heißt »Aerobic«; diese Kombination aus Gymnastik plus Musik wird von jedem besseren Fitneß-Studio angeboten. Das neue CD-ROM von Sybex verspricht Aerobic-Freuden am heimischen PC. Nach der Installation bekommen wir eine Oberfläche zu sehen, von der aus man sein Traningsprogramm zusammenstellt. Dabei werden in den Kategorien »Warm Up«, »Cardio«, »Floor Work« und »Cooldown« je drei kleine Videos angeboten, nach denen man hampeln soll. Dieser persönliche Trainingsablauf kann natürlich gespeichert werden.

Los geht's! Das Warm-Up schaffen wir, ohne sonderlich ins Hecheln zu kommen. Die gnadenlos durchtrainierte Instructrice brüllt ihre Kommandos zwar mit erheiterndem französischem Akzent (»un' 'opp!«), doch an Aufbau, Technik und Tempo gibt's nichts zu mäkeln. Nach dem kleinen Einstieg geht's in die Vollen. Bei dem schweißtreibenden Cardio-Programm Marke »Pumpe auf 160 Beats per Minute« fragt man sich ernsthaft, ob die Trainerin nicht früher den Pyramidenbau beaufsichtigt







Willkommen im Trainingscenter: Hier stellen Sie ihre eigene Folter zusammen.

hat. Die Arm- und Beinkombinationen würden jeden Einsteiger verzweifeln lassen – das ist eindeutig ein Fall für Könner, die schon viele Stunden hinter sich haben. Ärgerlicherweise hört das Video mitten in einer kniffligen Schrittfolge auf – Pfui! Darob gefrustet geht's zu Boden. Hier beginnt der PC-Kurs extrem sinnlos zu werden: Um meine Lehrerin zu sehen, müßte ich den Monitor auf den Boden stellen – den Gewichthebekurs habe aber ich nicht gebucht, außerdem ist das Kabel für solche Späße zu kurz.

Alles in allem waren wir 15 Minuten unterwegs – viel zu kurz für eine Aerobicstunde. Natürlich kann man die Lektionen strecken, indem man die Teile mehrmals wiederholt, aber das ist so spannend wie eine Derrick-Wiederholung im Dritten. Fortgeschrittene, die partout nicht auf ihr Workout verzichten wollen, können ein paar Runden vor dem PC abhecheln – ob's sinnvoller ist als ein Studiobesuch, bleibt allerdings fraglich. Einsteigern sei dagegen nachdrücklich abgeraten: Auch wenn die Aerobic-Lehrerin die Übungen fachlich richtig ausführt, können sich Unbedarfte jede Menge Schäden antrainieren.

(Anatol Locker/hl)

AEROBIC

HERSTELLER: Sybex Verlag

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, 8 MByte RAM, Windows 3.1, CD-ROM, Super VGA und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Erheiternde Familiencomedy – einer hüpft vor dem PC, die anderen lachen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Lustiger als ein Muskelkater.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Schweiß auf dem Keyboard löst einen Kurzschluß aus.

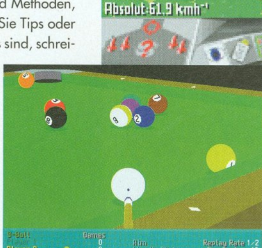
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Mit der CD trainiert man besser Diskuswerfen.

PATCH PER POST

So kommen Sie an eine fehlerfreie(re) Version von »Frontier: First Encounters« und treiben den Spielfiguren aus »Dark Forces« ein paar Sprachfehler aus.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

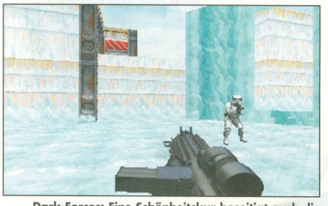
First Encounters: Der Ärger ist noch nicht verraucht, doch eine Patch-Disk jetzt per Post zu haben.



Virtual Pool: Treiber-Macken mit manchen Grafikkarten und Regel-Bugs im 8-Ball-Modus.

Fortschritte bei First Encounters

Keine Glanzleistung war die Veröffentlichung einer völlig »verwanzten« Version von »Frontier: First Encounters«. Wir berichteten schon in Ausgabe 6/95 über eine lange Liste von Fehlern, die das Produkt quasi unspielbar machten. Inzwischen ist das Programm überarbeitet worden und nach Aussage der Programmierer »bugfrei«. Im Handel sollte nur noch diese neue Version erhältlich sein. Sie ist an einem Sticker »Remasterte Version« zu erkennen. Wenn Sie noch eine alte Version haben, können Sie eine Patch-Diskette anfordern. Diese Diskette erhalten Sie bei **CHS, z.Hd. Herrn Noack, Künkelstr. 125 41063 Mönchengladbach**. Der Patch ist nur dort erhältlich; vom Hersteller Gametek wurde er weder für Online-Dienste, noch für Zeitschriften-CDs (wie beispielsweise PC Player plus) freigegeben. Dieser Patch beseitigt laut den Programmierern zwar alle Bugs, aber damit ist nicht die Frage geklärt, was man als »Bug« definiert. Nicht überarbeitet wurde beispielsweise die Joystickabfrage. Wenn Ihr Joystick weiterhin verrückt spielt und etwa die Sternenkarte wild rotiert, müssen Sie den Joystick vom Port trennen und ohne ihn spielen. Die Erklärung der Programmierer: First Encounters wurde in erster Linie für das Spiel mittels einer Maus entwickelt. Eine Änderung der Joystick-Routinen ist nicht geplant.



Dark Forces: Eine Schönheitskur beseitigt auch die letzten Sprachfehler.

Einige Benutzer berichteten uns schon, daß diese neue Version in jedem Fall immer noch ein Problem mit dem Laden gespeicherter Spielstände hätte: Wenn man in bestimmten Sonnensystemen speichert, würden diese Spielstände beim Laden nicht mehr erkannt werden. Da uns noch keine der neuen CDs vorlag, konnten wir dieses Verhalten nicht selbst überprüfen. First Encounters ist nicht das einzige Problem-Produkt von Gametek: Auf einigen Soundkarten ist bei »Super Street Fighter 2 Turbo« keine Musik zu hören. Ein entsprechender Patch wurde bisher nur für die US-Version veröffentlicht.

Patch-Potpourri

Mit der Übersetzung von »Dark Forces« waren die Programmierer bei Softgold wirklich flott – die deutsche Version erschien sogar vor der amerikanischen. Doch leider sind einige kleinere Fehler in das Programm gekrochen. Keiner macht das Spiel unlösbar, doch einige Sprachausgaben und Leveldetails benötigten eine Überarbeitung. Eine Update-Patch-CD ist erschienen, die diese Unschönheiten aus dem Weg räumt. Den Patch finden Sie auch auf der aktuellen Ausgabe der CD-ROM von PC Player plus.

Die Simulation »Virtual Pool« von Interplay hat mit zwei Problemgruppen zu kämpfen. Zum einen funktionieren die HiRes-Treiber nicht auf allen Grafikkarten einwandfrei. Neue Treiber sind zur Zeit schon per Internet und CompuServe zu haben, die aber nicht alle Probleme beseitigen. Insbesondere Besitzer von ATI-Karten und solchen mit Weitek-Power-9000-Chips können zur Zeit nur in der normalen VGA-Auflösung spielen. Dramatischer sind hingegen die Diskussionen um die Pool-Regeln. Gerade in der »8 Ball«-Variante sind viele Spieler



andere Regeln gewohnt, insbesondere was das Foulen angeht. In vertrackten Spielsituationen können sogar logische Bugs in der Punktezählung auftreten. An diesen Problemen wird zur Zeit gearbeitet.

Beim Patch für »Descent« hat Interplay kein glückliches Händchen: Der Patch auf Version 1.4 konnte eine Woche lang downgeloadet werden und wurde dann wegen Problemen zurückgezogen. Dann erschien ein Patch auf Version 1.4a, der ebenfalls nach wenigen Tagen wieder aus dem Verkehr genommen wurde. Zu Redaktionsschluß gab Interplay diese 1.4a-Version doch wieder frei, obwohl sie bei etwa 10 Prozent aller Benutzer nicht einwandfrei funktioniert. Ein neuer Patch auf 1.4b wird also weiterhin erwartet.

Psygnosis knabberte zu Redaktionsschluß noch an einigen Problemen in der europäischen Version von »Discworld«. Da hier mehrere Sprachen gleichzeitig überarbeitet werden mußten, dauerte das Beseitigen der Bugs länger als erwartet. Registrierte Kunden werden auf Anfrage eine neue CD erhalten, sobald diese freigegeben wurde.

Sprachen-Wirrwarr

Immer noch erscheinen viele Updates für Spiele nur für die Original-Version aus USA. Übersetzte Fassungen lassen sich oft nicht mit den Patches auf die neueste Version updaten. Meistens enthalten Patches nämlich nur die Unterschiede zwischen alter und neuer Version; die neue wird quasi »errechnet«. Deswegen kann ein USA-Patch selten mit einer deutschen Version benutzt werden.

Leider gerät die Übersetzung bei mancher Firma in Vergessenheit, während das Original noch mal überarbeitet wird. Sollte Ihnen so ein Spiel untergekommen sein, hilft ein Brief an PC Player leider nicht – wir können keinen entsprechenden Patch zaubern. Wenden Sie sich vielmehr an den Hersteller des Spiels und die deutsche Vertriebsfirma. Nur wenn dort die Kunden auf sich aufmerksam machen, werden die Hersteller dieses Dilemma lösen. **(bs)**

BUGS IM TESTBERICHT?

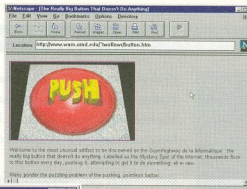
Seit wir die Rubrik Bug-Report wieder regelmäßig in PC Player veröffentlichen, erreichen uns Leserfragen, warum wir denn Fehler in Computerspielen nicht in den Testberichten berücksichtigen und Spiele mit Fehlern radikal abwerten. Die Antwort ist einfach: Wir können es nicht.

Sehr oft testen wir Versionen, die inhaltlich zwar fertig sind, aber von den Spielefirmen noch auf Fehler geprüft werden. Fällt uns zu dieser Zeit ein Fehler auf, informieren wir die Softwarefirma, die versucht, den Bug zu beseitigen, bis das Spiel und unsere Zeitschrift erscheinen.

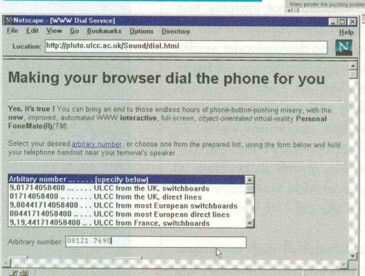
Technische Fehler in einem Spiel wirken sich mit Sicherheit nicht auf unsere Wertung aus, denn diese gibt den Spielspaß wieder. Sind allerdings logische Fehler, sprich Macken im Computergegner, unlösbare Puzzles oder andere Sorgenkinder in einem fertigen, originalverpackten Programm, gehen wir darauf entweder im Testbericht oder im Bug-Report ein.

ROAD TO NOWHERE

Es muß nicht immer sinnvoll sein: Auf dem Daten-Highway tummeln sich die absurdesten Informationen. Lesen Sie selbst, warum Liebhaber des Skurrilen unbedingt einen Internet-Anschluß brauchen.



Der sinnvollste der sinnlosen Knöpfe im Internet: Der »really big Button«, der garantiert gar nichts tut. Samuel Beckett hätte seine Freude an der Online-Welt gehabt.



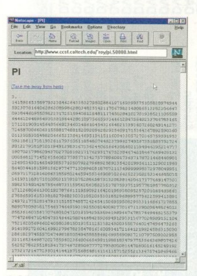
Telefon made easy – lassen Sie einen Web-Server in England die lästige Arbeit des Nummernwählens übernehmen

Das Internet hat gegenüber anderen Online-Diensten einen entscheidenden Vorteil: Jeder kann hier publizieren, was er möchte. Sofern Sie einen Computer ans »net« hängen und sich eine Server-Adresse geben lassen, dürfen Sie jeden Blödsinn verbreiten, der Ihnen unterkommt.

Legendär sind die »Softdrink-Server«. Studenten fanden einen Weg, den Cola-Automaten ihrer Uni an das Internet anzuschließen. Damit war zwar kein Durstlöschen per Draht möglich, aber mittels Fernabfrage konnte von jedem Punkt der Welt geprüft werden, wieviele Dosen noch im Automaten steckten.

Die Liste sinnloser Überwachungs-Aktivitäten auf dem Internet könnte ganze Bücher füllen: Da gibt es einen Server, der einmal in der Minute mit einer Kamera das Bild eines Aquariums digitalisiert, einen weiteren Server, dessen Kamera auf eine Kaffeemaschine gerichtet ist und wieder einen anderen, der stets ein aktuelles Bild vom Dach einer Universität zeigt.

Doch neben dem offensichtlichen Blödsinn gibt es viele Netzseiten, die etwas subtiler im Humor sind und einiges an Programmiererschweiß gekostet haben. Nehmen Sie beispielsweise »pluto.ulcc.ac.uk/Sound/dial.html«. Hier finden Sie das weltweit erste Online-Telefonier-Utiltity. Wenn Sie einen Telefonanschluß mit Tonwahl haben, kann Ihnen dieser Server das lästige Eintippen der Ziffern auf dem Telefon ersparen. Vielmehr geben Sie die gewünschte Nummer in den PC ein und senden sie an besagten Internet-Server. Der errechnet daraus in Blitzeseile die Tonwahlfolge und sendet diese als digitale Audio-Datei zu Ihnen zurück. Jetzt müssen Sie nur noch den Hörer neben den Lautsprecher der Soundkarte halten – und schon wird gewählt! Jede Wette: Wenn Sie das einem Netzwerkfreak in Ihrem Büro zeigen, wird dieser begeistert sein und gar nicht erst auf die Idee kommen, den Unsinn in dieser Wählmethode wahrzunehmen.



Schinde Eindruck bei deinem Mathe-Lehrer. Lerne 50.000 Stellen von Pi auswendig...

Das Leben in den USA ist gefährlich: Jeden Tag sterben Dutzende von Menschen durch Handfeuerwaffen. Vor einem ausgedehnten Aufenthalt in den USA ist es deswegen nützlich, sich anhand von Statistiken auszurechnen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einem Gewaltverbrechen zum Opfer zu fallen. Doch bevor Sie selbst Tabellen wälzen, wählen Sie lieber »www.Nashville.Net/~police/risk/murder.html«. Beantworten Sie ein paar einfache Fragen (»Wieviel Geld verdienen Sie im Jahr? Wie oft waren Sie letztes Jahr im Fernsehen? Hat Ihre nächste Polizeidienststelle ein Geiselbefreiungs-Team?«) und schon wenige Augenblicke später wissen Sie über Ihr Sterblichkeits-Risiko Bescheid. Eine Garantie, daß Sie trotz »ungefährlicher« Einstufung nicht doch umkommen, übernimmt der Betreiber aber nicht. Amüsante Fehlwarnung am Rande: Trotz Anwählen des Menüpunkts »I don't live in the USA« wurde unser Redakteur gewarnt: »You live too close to the Mexican border«...

Na gut, dann bekommen wir halt raus, wie weit es von Mexico nach München ist. Und damit wir nicht unseren schönen Atlas strapazieren müssen, wählen wir mit »gs213.sp.cs.cmu.edu/prog/dist« den »How far is it?«-Server. Nach Eingabe zweier Städte wird die genaue Entfernung (Luftlinie) zwischen beiden ausgegeben. An sich eine praktische Sache, nur dummerweise wird das Weltzentrum Poing (bei München) und eigentlich überhaupt keine deutsche Stadt erkannt. Der Server ist, wie so vieles im Internet, nur an amerikanische Verhältnisse angepaßt und zuckt bei der Entfernungsbestimmung nach Europa nur hilflos mit dem Cursor.

Irgendeine Zahl wollen wir jetzt aber doch wissen und stoßen bei weiterer Suche auf »www.ccsf.caltech.edu/~roy/pi.50000.html«. Hier hat man dankenswerterweise die ersten 50.000 Nachkommastellen der Zahl Pi (3,14159...) gespeichert. Dieser Server ist nicht der einzige, der solch wich-

Netscape - [How far is it?]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help

How far is it?

Welcome to gs213, the new home of the distance service. Please note the new URL:

http://gs213.sp.cs.cmu.edu/prog/dist

The old location will be deactivated soon.

This service uses the University of Michigan Geographic Name Server to find the latitude and longitude of two places, and then calculates the distance between them (as the crow flies). It also provides a map showing the two places, using the Xerox PARC Map Server.

This service was inspired by the spiffy Geographic Name Server/Xerox Map Gateway at Buffalo.

Various input formats are allowed. Very few places outside the U.S. are included.

From Poing

to Chicago (optional)

Auf das Zoll genau kann dieser Web Server die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Globus ausrechnen (sofern diese in den USA liegen...)

tige Informationen anbietet. Noch mehr Stellen konnten wir aber im Testzeitraum nicht downloaden – anscheinend ist Pi derart beliebt, daß der Server bei »mrcnext.cso.uiuc.edu/gu tenberg/etext93/pimil10.txt« ständig blockiert ist. Falls Sie nicht alle Stellen benötigen, sondern nur nach Zahlenketten suchen wollen: auch kein Problem. »cad.ucla.edu:8001/ami-inpi« durchwühlt für Sie die Ziffernwüste. Zum Beispiel findet sich der Erstverkaufstag dieser Ausgabe von PC Player (12. Juli) als »120795« an 477217ter Steller hinter dem Komma in Pi wieder – tolle Eselsbrücke für die nächste Mathearbeit.

»Und wie finde ich solche Server?« werden Sie sich fragen. Zum Glück gibt es nicht nur Freaks im Internet, die solche Informationen reinstellen, sondern auch Exzentriker, die nach ihnen fahnden. »Mirskys Worst of the Web« (turnpike.net/metro/mirsky/Worst.html) ist eine täglich neue Liste der garantiert schlechtesten Web-Seiten (wobei Mirskys Kommentare alleine den Blick auf seine Liste lohnend machen). Etwas geordneter geht es auf dem Yahoo-Server zu, der gut sortierte Listen zu quasi jedem Thema im Internet bietet. Wir empfehlen einen Blick auf »www.yahoo.com/Entertainment/Useless_Pages/«. Von dort kommt man auch auf das Yahoo-Hauptmenü zurück, von dem aus Sie wieder die etwas sinnvolleren Bereiche des Weltnetzes durchsuchen können.

(bs)

STREITGESPRÄCH ONLINE

Die PC Player Redaktion und CompuServe laden ein: In einer öffentlichen Konferenz wollen wir mit Ihnen diskutieren. Thema des ersten Online-Streitgesprächs: »Sind Computerspiele zu leicht geworden?«. Die Puzzledichte von Adventures sinkt, Actionspiele werden auch nicht komplexer und Save-Funktionen verleiden manchem Profi den Spielspaß. Andererseits sind neu hinzugekommene PC-Anwender vom aktuellen Niveau ganz angetan. Bei vielen Titeln beschweren sich die meisten Kunden darüber, daß sie zu schwer geraten sind.

Diskutieren Sie mit uns über dieses Thema in einer moderierten Online-Konferenz. Termin: 20. Juli, 20 Uhr. Ort: Das DMV-Verlag-Forum in CompuServe, zu erreichen per »GO DMVGER«. Wenn Sie noch nie an einer solchen Konferenz teilgenommen haben, empfehlen wir Ihnen, schon einige Tage vorher in das Forum zu schauen und sich die Datei mit den Spielregeln und weiteren Infos downzuloaden. Der Name der Datei ist »STREITON.TXT« in der Library 14, »Spiele und Fun«. Auszüge aus der Konferenz werden selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben von PC Player abgedruckt.

Test: »Gravis Firebird«

EINER FÜR ALLES

Als wahrer Allround-Joystick präsentiert sich der »Firebird« von Gravis. Simulationen, Sport- und Actionspiele meistert er klaglos.



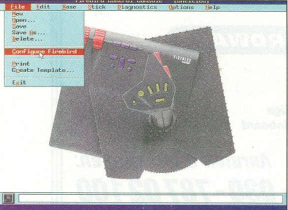
Der Firebird besitzt 17 frei belegbare Tasten

Der Trend bei den PC-Joysticks geht derzeit zu programmierbaren Alleskönnern. Der »Phoenix« von Gravis und das »Weapon Control System« von Thrustmaster zählten zu den Vorreitern, mittlerweile gibt es eine ganze Reihe programmierbarer Joysticks. Quasi als »kleiner Bruder« des rund 280 Mark teuren Phoenix (Test in PC Player 11/94) bringt Gravis den »Firebird« auf den Markt, der zwar weniger Tastenfunktionen bietet, dafür aber im Detail überarbeitet wurde.

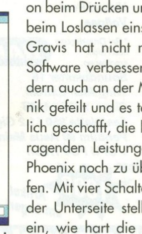
Der Griff des Firebird ist mit dem des Phoenix' identisch: schlank, nach unten zulaufend und mit teilweise ungünstig angebrachten Tasten. Acht Schalter kann man mit Zeigefinger und Daumen bedienen, wobei Spieler mit kleinen Händen hier Probleme haben. Dafür sind die Buttons aber sehr leichtgängig und sprechen exakt an. Neun weitere Tasten in der etwa 30 x 20 Zentimeter großen Standfläche lassen sich ebenso frei mit Funktionen belegen. Dazu kommen noch eine analoge Schubkontrolle und ein analoges Seitenruder.

Blitzschnell programmiert

Die Belegung der Tasten erledigen Sie wieder mit der beispielhaften grafischen Benutzeroberfläche, die uns schon beim Phoenix begeisterte. Sie klicken auf einen Schalter, geben die gewünschte Funktion, eine Tastenkombination oder sogar eine Folge von mehreren Buchstaben ein und schon ist der Firebird programmiert. Damit wandert die Tastatur endgültig in die Ecke, denn mit dem Firebird dürfen Sie auch längere Cheatcodes per Feuerknopf eingeben. Außerdem läßt sich für jede Taste eine gesonderte Funktion beim Drücken und eine beim Loslassen einstellen.



Mit wenigen Mausklicks wird der Firebird programmiert



Gravis hat nicht nur die Software verbessert, sondern auch an der Mechanik gefeilt und es tatsächlich geschafft, die hervorragenden Leistungen des Phoenix noch zu übertreffen. Mit vier Schaltern auf der Unterseite stellen Sie ein, wie hart die Federn den Griff halten und ob der Stick eher eckig oder rund läuft. Damit eignet sich der Firebird für Flugsimulationen und Autorennen genauso wie für Sport- und Prügelspiele.

Anstecken und schon läuft's

Einen »Coolie-Hat«, wie ihn viele Piloten gerne einsetzen, finden Sie beim Firebird nicht, er läßt sich auch nicht sinnvoll durch Tastenkombinationen ersetzen. Dafür funktioniert das als Schubkontrolle fungierende Rädchen hervorragend, denn durch die tolle Software wird das Einstellen für ein bestimmtes Programm zum Kinderspiel. Gleiches gilt für das exakte Seitenruder, das nur den Nachteil hat, daß es nicht selbstständig in die Mittelstellung zurückkehrt. Eine sicht- und spürbare Markierung erleichtert aber das manuelle Einstellen.

Gravis liefert wieder eine ganze Reihe Voreinstellungen für bekannte Spiele wie »US Navy Fighters«, »TIE-Fighter« oder »Wing Commander 3« mit, die teilweise Konflikte mit der deutschen Tastaturbelegung provozieren. Das englischsprachige Handbuch erklärt aber hervorragend in einem Tutorial, wie Sie das ändern. Ähnlich einfach ist die Installation: Der 15polige Stecker wird an einen Game Port gesteckt, die zwei Joysticks unterstützt (sonst wird das Seitenruder nicht abgefragt). Der Joystick steckt außerdem im Tastatureingang und das Keyboard am Firebird, um die Tastenkommandos an den PC weiterzugeben.

Insgesamt gesehen ist der Gravis Firebird angesichts des Preises von etwa 170 Mark eine günstige und lohnenswerte Investition, die den »großen Bruder« Phoenix eigentlich überflüssig macht. Allerdings sollten Sie vorher unbedingt einmal Hand an den Stick legen, um zu sehen, ob Sie mit der eigenwilligen Grifform und der Position der Feuerknöpfe zurechtkommen. (fs)

FIREBIRD

Hersteller:	**Gravis**
ca.-Preis:	**DM 170,-**
Ausstattung:	**17 programmierbare Tasten; Seitenruder; Schubregler.**
Handbuch:	**englisch; sehr gut**
Programmtext:	**englisch; wenig**
Gesamturteil:	**sehr gut**

Joysoft

Inh.G.Holz

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:	3.5"	CD
A 4 Networks (KD)	**89.90**	**99.90**
Aces of Deep Mission (KD)	49.90	
Across the Rhine (KD)		**109.90**
Action Soccer (KD) *		79.90
Air Havoc Controller (DA)*	109.90	
Alien Br. Tower Ass. (DA)	69.90	69.90
America 1861-1865 (KD) *		**99.90**
Apache Longbow (DA) *		**109.90**
Are You Afraid of the Dark ? (DA) *		109.90
Asterix (KD)		**79.90**
Baldies (KD) *	89.90	99.90
Battle Isle 3 - Schatten des Imperiums (KD) * 09/95		**109.90**
Bazooka Sue (KD) *	99.90	99.90
Biing (KD)	89.90	89.90
Brett Hull Hockey 95 (KE)	**89.90**	**89.90**
Carribean Desaster (KD)	89.90	99.90
Chaos Control (KD)		**99.90**
Civil War (KD) *		**109.90**
Combat Air Patrol (DA)	**69.90**	**69.90**
Command & Conquer (DA)*		**109.90**
Daedalus Encounter (KD)		**109.90**
Dark Forces (KD)		109.90
Dark Seed 2 (KD) *		109.90
Dark Universe (DA) *		109.90
Der Coach SVGA (KD) *		99.90
Der Meister (KD)	**69.90**	**69.90**
Der Reeder SVGA (KD)		89.90
Der Stratege (KD) *	99.90	99.90
Die total verrückte Rally (KD)		89.90
Dime City (KD) *	99.90	89.90
Discworld (KD)	89.90	99.90
Dragon Lore (KD)		89.90
Dungeon Master 2 (KD) *	**99.90**	**109.90**
Durch die Wüste (KD) *	99.90	
Elder Scrolls 2 (KE) *		**84.90**
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Elite 3 (KD)	89.90	89.90
F 1 Team Chef (KD) *	99.90	99.90
Fighter Wing (DA)	69.90	79.90
Flashback Enhanced (KD)		69.90
Flight 5.1 (KE)	89.90	89.90
Flight Commander 2 (KE)	**89.90**	**89.90**
Flight of the Amazone Queen (KD)	**89.90**	**99.90**
Flight Unlimited (KD)		**109.90**
Gazillionair (KE)		69.90
Hattrik -Ikarion (KD)	89.90	89.90
Heretic (DA) *		**99.90**
Heroes of Might & Magic (KD) *	109.90	109.90
High Sea Traders (KD)	**79.90**	**79.90**
Hollywood Pictures (KD)	**89.90**	**89.90**
Hugo (KD)	69.90	
Inca Collection (KD) (Inca 1, Inca 2, Inca Audio CD)		**79.90**
Incred.Machine 2 (KD)*	84.90	
Iron Assault (KD)		89.90

z.B:	PC	CD
Jagged Alliance (DA)		89.90
Kaiser Deluxe (KD)		69.90
King Ping Bowling (DA) *	49.90	
Klick'n Play (KD)	109.90	109.90
Land of Lore 2 (KD) *10/95		**119.90**
Lords of Midnight (KD)	89.90	89.90
Lost Eden (KD)		**99.90**
Magic Carpet Data (KD)		**44.90**
Magic of Endoria (KD)	89.90	69.90
Magic the Gathering (KD) *		89.90
Mechwarrior 2 (KD) *	99.90	109.90
Metaltech: Eathsiege Mission (KD)	54.90	54.90
Navy Strike (KD)	**109.90**	**109.90**
NBA Live Basketball 95 (DA)		109.90
P.Sampras Tennis 96 (DA) *	79.90	89.90
Panzer General (DA)	89.90	89.90
Paws of Fury (DA) *	49.90	49.90
Phantasmagoria (KD) *		**119.90**
Phoenix Fighter (KE) *		109.90
Pinball Illusions (DA) *	**69.90**	**69.90**
Pinball Mania (DA)	**59.90**	
Prisoner of Ice (KD)		**99.90**
Power Poker Win (KE)	99.90	
Psycho Pinball (DA)	79.90	89.90
Quantum Gate 2 (KE) *		109.90
Rally Championships (KD)		69.90
Ravenloft 2 (KE)		99.90
Scottish Open Golf (DA)		**79.90**
Sensible Golf (DA)	**79.90**	
Sensible Wor.Soccer (KD)*	79.90	79.90
Silent Hunter SVGA (KE) *		109.90
Sim Tower Win (DA)	**89.90**	**89.90**
Sim Town (KD) *	109.90	109.90
Simon the Sorcerer 2 (KD)*	99.90	99.90
Slipstream 5000 (DA)	84.90	84.90
Star Trek-Next Generation (KD)		**109.90**
Star Trek-Next Generation Limited Edition (KE)		**149.90**
Starfleet Acadamy (DA) *	109.90	119.90
Stonekeep (KE) *		**129.90**
Striker 95 (KD)		**69.90**
Super Streetfighter 2 (DA)	**79.90**	**79.90**
Superkarts (DA)	69.90	
Syndicate 2 (KD) *		99.90
The Dig (KE) *	99.90	99.90
The Last Dynasty (KD)		**99.90**
Ticonderoga (DA) *		99.90
Tie Fighter Mission (KD)	39.90	
Top Gun (DA) *		**109.90**
Tuneland (KD)		84.90
U-Boot (DA) *	99.90	
US Navy Fighters (KD)		**109.90**
Vollgas/Full Throttle (DA)		**79.90**
Whales Voyage 2 (KD) *		89.90
Wing Commander 3 (KD)		119.90
X-COM: Terror of the Deep-U.F.O.2 (KD)	**109.90**	**89.90**

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B:	
Alien Breed (KE)	29.90
Armored Fist (DA)	**49.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	**29.90**
Burning Steel 2 SVGA (KD)	59.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Burntime + Audio CD (KD)	**29.90**
Chaos Engine (DA)	29.90
Combat Classics 1 (DA) (688 Attack Sub, Team Yankee, F 15 Strike Eagle 2)	29.90
Combat Classics 2 (DA) (Silent Service 2,Pacific Island, F 19 Stealth Fighter)	29.90
Cyberrace (KD)	19.90
Day of Tentacle (KD)	69.90
Death or Glory (KD)	**59.90**
Deck Demon (KE)	**39.90**
Der Clou (KD)	**29.90**
Empire Soccer (DA)	29.90
Evasive Action (KD)	19.90
Football Manager 3 (KD)	19.90
Hurra Deutschland (KD)	19.90
Innocent U.Caught (KD)	29.90
Last Action Hero (DA)	19.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	**29.90**
Mad News (KD)	**49.90**
Magic Boy (DA)	19.90
Pacific Strike (DA)	**49.90**
Pacific Strike Speech (DA)	24.90
Protostar (KD)	19.90
Quest for Knowledge (KD) (Elite 2, Humans, Nomad)	29.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Sc. Theatre of War (KD)	6.90
Search for the King (DA)	14.90
Seven Cities of Gold 2 (KE)	19.90
Shadow Caster (DA)	**19.90**
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	29.90
Space Legends (DA)	29.90
Spectre US (KE)	19.90
Sports Master (DA) (Euro Champ.ship 92, Indy 500, PGA Tour Golf, Adv. Tennis)	19.90
Star Crusader (KD)	**59.90**
T.F.X. (DA)	**39.90**
The Games 92 (DA)	6.90
Ultima 8 Speech (KD)	19.90
Universe (KD)	**49.90**
War in the Gulf (KD)	19.90
Wing Armada (DA)	**39.90**
World Cup 94 USA (KD)	19.90
World Cup Year 94 (KE) (Sensible Soccer, Goal, Striker, Champ.ship Manager 93+94)	39.90

SUPER PREIS

CD z.B:	
7th Guest+Dune 1 (DA)	**59.90**
Adventure Edition (KD) (Die Kathedrale, Hexuma, Das Stundenglas)	**29.90**
Battletech Set (KE)	**49.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	**29.90**
Black Power Line 2 (KE) (Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)	19.90
Blue Force (KE)	29.90
Burning Steel 2 (KE)	**29.90**
Central Intelligence (DA)	49.90
Cyberrace (KD)	29.90
Dark Seed (KD)	29.90
Der Trainer (KD)	**49.90**
Dragon Lore (KD)	**49.90**
Dragons Lair (DA)	39.90
Dreamweb (KD)	**49.90**
Dungeon Hack (KD)	29.90
Elite 2 (KD)	**19.90**
Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia)	19.90
Erben der Erde (KD)	**49.90**
Eye of Beholder 3 (KD)	39.90
F 1 Grand Prix (DA)	**49.90**
Freddy Pharkas (DA)	**49.90**
Hell (KD)	**49.90**
High Command (KE)	29.90
Hurra Deutschland (KD)	29.90
Indy Car Racing (DA)	**29.90**
Innocent U.Caught (KD)	**29.90**
Legend of Kyrandia 2 (KD)	**49.90**
Lemmings 1+2 (DA)	39.90
Lost in Time (KD)	**49.90**
Megarace (KD)	**49.90**
Novastorm (DA)	**69.90**
Privateer Komplett (DA)	**39.90**
Rebel Assault (KE)	**49.90**
Reunion (KE)	29.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Rise of the Robots (KE)	**49.90**
Simon t.Sorcerer 1 (KD)	**49.90**
Star Crusader Data (KD)	19.90
Strike Commander+ (DA)	**39.90**
Syndicate Plus (DA)	**39.90**
The Animals Multi Zoo (KE)	19.90
U.F.O. (KD)	**39.90**
Who shot J.Rock (KE)	39.90
Wings of Glory (KD)	**49.90**
World Cup USA 94 (KD)	39.90
Zool 2 (DA)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

LÖSUNGEN z.B:

Alle komplett in Deutsch
Tägliche Neuzugänge bitte erfragen

Alone i.t.Dark - 1+2+3 je	17.95
Bioforge	**17.95**
Bureau 13	17.95
Creature Shock	17.95
Cyberia *	17.95
Dark Forces	**17.95**
Discworld	**17.95**
Dragon Lore	17.95
Dreamweb	17.95
Erben der Erde	17.95
Goblins -2+3+4 je	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	**17.95**
Lost Eden+Myst+Noctrop.	**17.95**
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Privateer+Rebell Assault	**17.95**
Ravenloft - 1+2 je	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1	17.95
Star Trek - 1+2 je	17.95
Under a Killing Moon	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

CLUEBOOKS z.B:

Alle Komplett in Englisch

Colonization Strategy	39.90
F 15 - 3 Strategy	29.90
Lemmings 3	29.90
Master of Magic	39.90
Might & Magic Companion	39.90
Panzer General Strategy	39.90
Sim City 2000 Strategy	39.90
Stri.Commander Strategy	48.00
Tie Fighter Strategy	39.90
Wing Commander 3+CD	39.90

ZUBEHÖR z.B:

CH Jetstick	79.90
CH Pro Pedale	239.90
Competition Pro Star	69.90
Flightstick Pro	159.90
Golf Pro Swing	299.00
Gravis Analog Pro	69.90
Gravis Joypad	49.90
Gravis Phoenix	219.00
Mouse Boss	59.90
Musik Boss Ultra	179.00
Thrustm.Lenkrad	299.00
Thrustm.F16 Falcon	299.00
Thrustm.Game Card	69.90
Thrustm.Flight Pro	299.00

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

LADEN: 60311 FRANKFURT, FAHRGASSE 87, 069/280170

LADEN: 56068 KOBLENZ, SCHLOSS STR. 16, 0261/309634

LADEN: 53721 SIEGBURG, KAISER STR. 54, 02241/68045

LADEN: 53111 BONN, MÜNSTER STR. 11, 0228/659726

LADEN: 52062 AACHEN, BLONDEL STR. 10, 0241/406912

LADEN: 50939 KÖLN, GOTTESWEG 157, 0221/425566

LADEN: 50676 KÖLN, MATTIAS STR. 24-26, 0221/239526

LADEN: 40211 DÜSSELDORF, AM WEHRHAHN 24, 0211/364445

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

VOLLGAS

Klassisch gutes Lucas Arts Adventure, daß mal wieder das Zeug zu einem Hit hat. Ben, einen heruntergekommener Straßenbiker versucht sich in seinem Millieu durchzuschlagen. Super Sound, kräftig gewürzte Gags und eine einwandfreie Grafik....Einfach beinhart!!!

TIP DES MONATS

HOTLINE

Montag bis Donnerstag
von 16.00 - 18.00 Uhr
Tips & Tricks

Freitag
16.00 - 18.00 Uhr
technische Hotline

0221 94861217

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:+9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 8+9 DM
UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ EILPOST: 8 + 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

PC.P .895

Test: Grafikkarten für Video und Spiele

Video-Turbo oder Stolperstein?

Wenn die »Multimedia-Leserbriefe« trotz Quadraspeed-Laufwerk ruckeln, ist es Zeit für eine neue Grafikkarte: PC Player hat getestet, was hinter den neuen Modellen steckt, die Videos besonders flott machen sollen.

Falls Sie nicht nur schnelle Spiele, sondern auch ruckfreie Videos sehen wollen, locken mehrere Hersteller von Grafikkarten mit ihren neuesten Modellen. 30 Video-Bilder pro Sekunde bei voller Super-VGA-Auflösung werden oft versprochen, teilweise sogar direkte Unterstützung von MPEG-Videos. Wichtigster Nutznießer der neuen Funktionen soll »Video für Windows« sein: Filme in diesem Format sollen auf den neuen Grafikkarten größer, schneller und bunter laufen. Da wir selbst Video für Windows auf unseren CD-ROMs nutzen, haben wir 14 Karten einem besonders genauen Test unterzogen.

Dabei kam es uns aber nicht nur auf die Videos an; schnellere Filme sollen nicht dazu führen, daß Ihre Spiele langsamer laufen. Deswegen mußte jedes unserer Testmuster auch eine Reihe von MS-DOS-Tests über sich ergehen lassen. Und DOS-Spiele nutzen die Eigenschaften neuer Grafikkarten meistens überhaupt nicht: Der Prozessor schaufelt weiterhin ganz alleine die Grafikdaten in den Videospeicher. Je schneller die Karte ihm die Daten abnimmt, desto eher kann sich der Prozessor wieder dem eigentlichen Spiel widmen. In dieser eher langweiligen Disziplin für Grafikkarten-Hersteller müssen bei uns also auch viele Punkte gewonnen werden.

Mit der Version 1.1 von Video für Windows (abgekürzt »VfW«) hat Microsoft »Haken« in das System eingebaut, mit denen Hardware-Hersteller die Wiedergabe von Videos beschleunigen können. Normalerweise kümmert sich VfW um alles: Es liest den Film von der CD, dekomprimiert die Daten, rechnet sie auf das Format der Grafikkarte um und legt sie schließlich im Bildschirmspeicher ab.

Hardware kann VfW einiges an Arbeit abnehmen, beispielsweise die Umrechnung der Clips aus dem Video-Format (»YUV«) in das Grafikkarten-Format (»RGB«). Jeder Schritt, den der Prozessor nicht selber machen muß, sorgt für weniger Systembelastung und damit sauberere Clips.

Der Standard zur Entlastung der Software nennt sich Display Control Interface, kurz DCI. Wenn eine Grafikkarte DCI-Funktionen hat, wird Video für Windows beschleunigt. Neben der schon erwähnten Umrechnung der Formate gehört zu DCI auch die Vergrößerung (Skalierung) von Videoclips. Wollen Sie ein Video vergrößert sehen, muß normalerweise die Software das kleine Bild umständlich in ein großes Bild umrechnen – ein intensiver Prozeß, der fast immer die Geschwindigkeit des Videos herabsetzt. Mit DCI ist es jedoch möglich, daß VfW den Clip nur in der kleinen

So haben wir getestet

Unser Testcomputer war ein Pentium/90 mit PCI-Bus und 16 MByte RAM. Für jede Karte haben wir Windows 3.1 komplett neu ohne jede Zusatz-Software installiert, danach nur die vom Hersteller mitgelieferte Treibersoftware, Video for Windows und unsere Testprogramme.

Um die Videofunktionen zu prüfen, benutzten wir einen eigenen Videoclip von einer Minute Länge, den wir in vier Versionen auf CD-ROM speicherten: Als Cinepak- und als Indeo-Video, jeweils in einer Singlespeed- (150 KB/sec, 12 Bilder/sec) und einer Doublespeed-Version (250 KB/sec, 25 Bilder/sec).

Mit einem Testprogramm wurde gezählt, wieviele Bilder beim Abspielen ausgelassen werden und wie oft der Film ruckt. Jede Grafikkarte mußte jeden einzelnen Clip sechsmal spielen: In Originalgröße (320 x 240) und in doppelter Größe (640 x 480) mit jeweils 256, 65536 und 16,7 Millionen Farben. Zusammen macht das 24 Videos pro Karte und über 300 Videotests insgesamt.

Zwei weitere Tests unter Windows betreffen die Nicht-Video-Geschwindigkeit: Mit dem Programm »Wintach« stoppten wir grob die Windows-Geschwindigkeit; ein anderes Programm untersuchte das Verhalten von »WinG«, einer Spiele-Grafik-Bibliothek für Windows. Der WinG-Wert gibt einen groben Anhaltspunkt, wie schnell die Karte die 1996 erscheinenden Windows-95-Spiele abarbeiten kann. Für die Geschwindigkeitsmessung unter DOS setzten wir die bewährten Testprogramme »3DBench« und »VidSpeed« ein. Beide sind auf der CD-ROM von PC Player plus im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH enthalten. Damit bekamen wir Meßwerte für DOS-Spiele in der VGA- und Super-VGA-Auflösung. Auf Seite 132 finden Sie eine Tabelle mit technischen Daten und einer Gesamtwertung, die sich auf die Video-Performance bezieht.

Größe an die Grafikkarte liefert und diese dann selbst für das »Zoomen« sorgt: So wird das Video trotz Vergrößerung nicht langsamer.

DCI wird nicht nur von VfW genutzt. Die amerikanische Firma Xing hat eine MPEG-Software entwickelt, die Filme im MPEG-Format auch ohne entsprechende Decoder-Karte wiedergeben kann. Dieser Xing-Player läuft aber erst mit einer DCI-Karte so richtig flott.

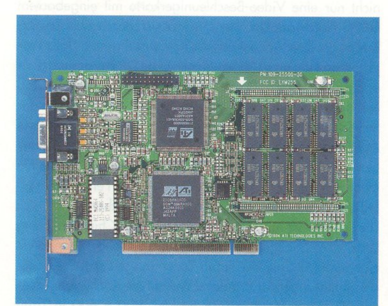
DOS-Probleme bei ATI

Die Firma ATI verwendet für die »Win Turbo« den hauseigenen Mach64-Chip, dem 2 MByte VRAM zur Seite stehen. Damit ist die Karte in der Lage, die für dieses Kaliber übliche Auflösung von 1280 x 1024 Pixel bei 256 Farben und 800 x 600 Pixel bei True-Color darzustellen. Zu Beginn der Installation wies uns die ATI-Software freundlich darauf hin, daß wir doch bitte die Erweiterungskarte aus dem PC entfernen sollen, die auf den Ports 2E8h bis 2EFh liegt. Gemeint war damit ein Einbau-Modem, welches den COM-Port 4 belegt. Der Mach64-Chip benutzt die gleichen Adressen: Wenn Sie die vierte serielle Schnittstelle brauchen, sind Sie mit dieser Karte aufgeschmissen.

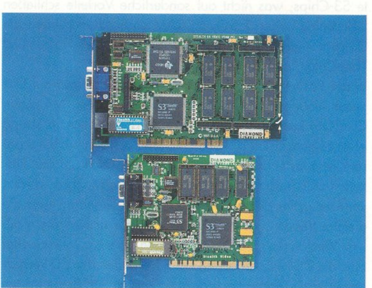
Die Installation der Software von den drei Disketten dauerte eine knappe Viertelstunde. Danach blieb die erwartete Pixelpracht allerdings aus, denn in unserem Video-Test stürzt Windows regelmäßig ab. Auch unter MS-DOS war die Karte nicht der Hit: VidSpeed ermittelte bei der VGA-Auflösung den langsamsten Wert aller getesteten Karten und beim Test mit Super-VGA hängte sich die Karte sogar auf. Bei so vielen geballten Abstürzen in unserem System fällt eine Kaufempfehlung schwer.

Diamond: Anschleichen im Duett

Diamond nennt sich stolz »Größter PC-Grafikkarten-Hersteller der Welt«. Aktuell im Programm ist die »Diamond Stealth 64 Video«, welche in zwei Versionen ausgeliefert wird: Variante 1 enthält DRAM und ist etwas preiswerter,



ATIs Grafikkarte »Win Turbo« ist weder unter DOS noch unter Windows ein Hit



Nur die »Stealth 64 Video VRAM« von Diamond Multimedia lief einwandfrei (oben). Die kleinere »Stealth Video DRAM« stürzte beim Indeo-Clip ab.



dafür soll Variante 2 mit VRAM ein wenig schneller und auch auf 4 MByte erweiterbar sein. Außerdem gibt es auf der VRAM-Karte einen entsprechenden Erweiterungs-Steckplatz, der für einen MPEG-Decoder gedacht ist, welcher damit Bestandteil der Grafikkarte wird. Leider konnten wir diesen Decoder nicht testen: Offensichtlich gibt es hier unterschiedliche Varianten für die VLB- und PCI-Versionen der Stealth 64. Zu unseren PCI-Grafikkarten wurde ein MPEG-Modul geliefert, das wohl nur auf die VLB-Modelle paßt. Auf diese Tücke sollten Sie beim Kauf achten.

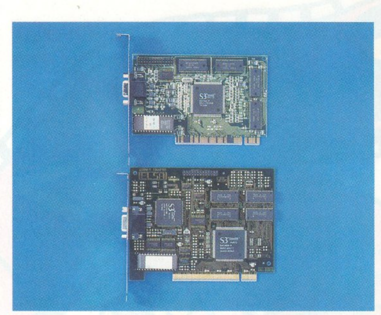
Beide Karten ließen sich ohne Probleme und flott installieren. Unser Video-Test offenbarte allerdings, daß die »Stealth Video DRAM« mit Indeo-Filmen Schwierigkeiten hat. Der Indeo-Clip, in der Version mit 25 Bildern pro Sekunde und unvergrößert gezeigt, stürzte grundsätzlich ab. Wir hatten in diesem Fall keine Chance, die Geschwindigkeit zu messen, weshalb wir hier »0 Prozent« vergaben. Obwohl alle anderen Auflösungen tadellos liefen, blieb doch ein bitterer Nachgeschmack zurück.

Bei der »Stealth 64 Video VRAM« arbeiteten dagegen alle Auflösungen einwandfrei, wobei sie beim Video-Test geringfügig langsamer als die DRAM-Karte war. Unter DOS war die DRAM-Variante bei VGA-Auflösung kurioserweise schneller als das teurere VRAM-Modell – das RAM alleine sollte also niemals ausschlaggebender Grund beim Kauf der Karte sein. Im Super-VGA-Test lagen die beiden Brüder hingegen wieder Kopf an Kopf.

Elsa gibt sich siegessicher

Man muß schon vom eigenen Produkt sehr überzeugt sein, um Grafikkarten mit dem Wort »Winner« zu benennen. Von den Innereien her verläßt sich Elsa bei der »Winner 1000 AVI« und der »Winner 1000 Trio« jedenfalls auf bewährte S3-Chips, was nicht auf sonderliche Vorteile schließen läßt. Beide haben 2 MByte DRAM an Bord und liefern die üblichen Auflösungen 1280 x 1024 Pixel in 256 Farben und True-Color bei 800 x 600 Pixeln.

In der Packung war die Treibersoftware nicht nur auf Disketten, sondern auch auf CD-ROM vorhanden. Mit einem CD-ROM-Laufwerk sind die Treiber dann auch in knapp einer Minute installiert. Dummerweise konnten wir bei unserem Testmuster aber weder auf der CD noch auf den Disketten DCI-Treiber finden. Erst in der Elsa-Mailbox wurden wir fündig: Die dort bereitstehenden Treiber waren zwar die gleiche Version wie die auf der CD, nur enthielt die Mailbox-Version die für DCI notwendigen Dateien. Entweder hat Elsa die DCI-Zusatzdateien beim Herstellen der CD vergessen oder sie waren noch nicht programmiert. Beide Karten liefen jedenfalls mit und ohne DCI stabil. Den Video-Test führten wir mit den nachträglich besorgten DCI-Treibern durch, auf die Sie schon beim Kauf bestehen sollten.



Elsas Winner-Karten liefen beide einwandfrei und mächtig flott

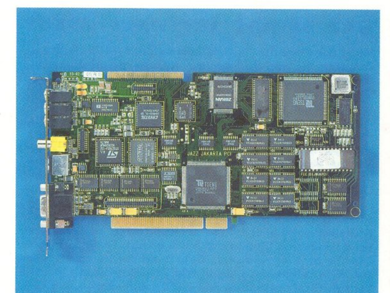
Die »Winner 1000 Trio«-Karte von Elsa ist deutlich schneller als ähnliche Karten mit Trio-Chips anderer Hersteller. Elsa hat hier offensichtlich ein besseres Händchen bei der Entwicklung von Windows-Treibern. Auch unter DOS kann sich das Kärtchen sehen lassen. Unter den hier vorgestellten Karten liegt sie hinter der »Jakarta«, der »Millennium« und der »Showtime Plus« an vierter Stelle.

Die »Winner 1000 AVI«-Karte entspricht in ihren Leistungen dagegen dem, was wir von anderen Herstellern gewohnt waren. Beim Vergleich der beiden Karten fällt außerdem auf, daß es bei der Video- und allgemeinen Windows-Leistung kaum Unterschiede gibt. Und das, obwohl der Vision-Chip auf der AVI-Karte eigentlich speziell für Videos ausgelegt ist. Da die TRIO-Karte unter DOS wesentlich schneller als die AVI-Karte ist, sollten Sie der WINNER 1000 Trio bei Ihren Kaufüberlegungen den Vorzug geben. Ist für Sie dagegen die Video-Wiedergabe von größerem Interesse, kaufen Sie sich einfach die billigere der beiden Karten.

Mehr Jazz mit Jakarta

Die Grafikkarte »Jakarta« der Firma Jazz Multimedia ist nicht nur eine Video-Beschleunigerkarte mit eingebautem MPEG-Hardware-Decoder. Sie läßt sich durch zwei Zusatz-Karten um eine Video-Ausgabe für Fernsehgeräte (Jazz Projector) und um einen Video-Eingang mit Digitalisierung (Port of Entry) erweitern. Damit hat die Jakarta den Vorteil, daß Sie nicht alles auf einmal kaufen müssen. Insbesondere der Projector erwies sich im Praxistest als nützlich: Die scharfe Ausgabe der gängigen VGA- und SVGA-Modi für Fernseher und Videorecorder macht Appetit darauf, PC-Spiele nie mehr am kleinen Monitor zu spielen. Ihr Fernseher muß lediglich eine Video- oder SVHS-Buchse haben.

Die Jakarta ist mit einem ET4000/W32P-Chip von Tseng Labs, dem dazugehörigen Video-Chip Tseng Viper sowie einem MPEG-Chip der Firma Zoran ausgerüstet. Die höchsten Auflösungen für Windows sind mit der Konkurrenz identisch (1280 x 1024 in 256 Farben, 800 x 600 in True-Color). Bei der Installation der Karte und der Treiber gab es

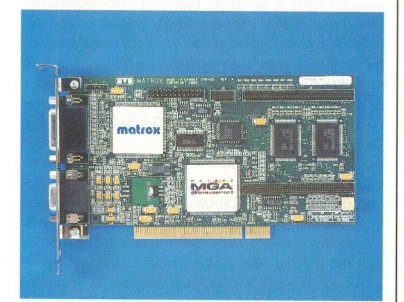


Die »Jakarta« von Jazz Multimedia besitzt ebenfalls einen MPEG-Decoder. Sie läßt sich mit einem Video-Eingang und einem Ausgang aufrüsten.

keine Schwierigkeiten. Geringfügige Probleme tauchten jedoch beim Bildaufbau unter Windows auf: Wenn wir Fenster und Icons vor einem Hintergrund bewegten, restaurierte die Karte das Hintergrundmuster nicht korrekt. Außerdem fiel uns auf, daß die Jakarta MPEG-Filme etwas zu langsam abspielt, was ein geübter Zuschauer an den tieferen Stimmen der Schauspieler erkennt. Beides ist zwar kein Beinbruch, sollte andererseits aber auch nicht vorkommen.
Bei den Video-Geschwindigkeits-Tests liegt die Karte an vorderster Stelle. Lediglich bei Indeo-Clips ließ sie einige Bilder aus, alle anderen Filmauflösungen liefen einwandfrei. Unter DOS ist die Karte dank des ET4000-Chips eine der schnellsten im Test. Für ambitionierte Spieler bietet die Jakarta, insbesondere zusammen mit dem Projector-Aufsatz, beinahe alles: Wenn die Windows- und MPEG-Treiber noch fehlerfrei überarbeitet werden, bleiben keine Wünsche offen.

Jahrtausendwende bei Matrox

Die »Millennium« der Firma Matrox hatten wir in der letzten Ausgabe bereits ausführlich vorgestellt. Als einzige Karte

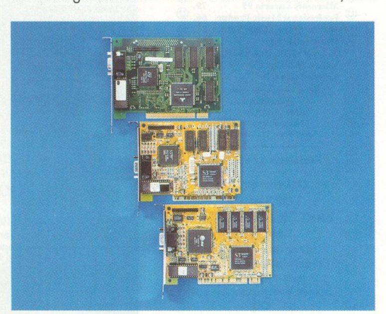


Die 3D-Karte »Millennium« von Matrox erreicht Spitzenwerte für DOS-Spiele, hat aber leichte Video-Probleme

in diesem Test ist sie in der Lage, 3D-Grafiken zu beschleunigen. Speziell Spiele für Windows 95 werden sich auf diese Fähigkeiten stürzen. Die Karte eignet sich darüber hinaus auch als ganz normale Windows-Karte mit Video-Beschleunigung und läßt sich obendrein mit einem Hardware-MPEG-Decoder aufrüsten. Wer ohne Hardware auskommen will, benutzt den beigelegten Xing-MPEG-Player.
Obwohl sich die Karte ohne Schwierigkeiten installieren läßt, hat Matrox immer noch Probleme mit den DCI-Treibern. Wir erhielten für diesen Test zwar eine neuere Treiber-Version. Sobald wir die Auflösung aber auf 65536 Farben oder True-Color-Darstellung umschalteten, waren Abstürze bei den Videos die Regel. Die Video-Beschleunigung liegt ansonsten ungefähr bei dem, was auch Karten mit einem Vision868-Chip von S3 leisten. Unter DOS ist die Karte allerdings schon jetzt ein Renner ohne Treiberprobleme: Das Testergebnis katapultiert sie für DOS-Spiele an die Spitze.

Das Trio von Miro

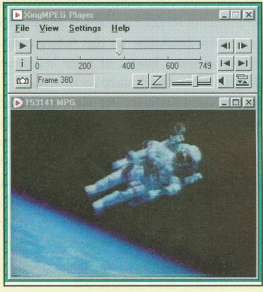
Bei Miro deckt man mehrere Preisgruppen gleichzeitig ab. Gleich drei Karten erreichten uns zum Test: »miroVIDEO 12PD«, »miroVIDEO 20SD« und »miroVIDEO 20SV«. Alle drei Karten besitzen die selbe Software-Ausstattung, bei der auch der Xing-MPEG-Player auf CD-ROM mit von der Partie ist. Die Hardware unterscheidet sich aber grundlegend. Auf dem kleinen und preiswerten 12PD-Board kommt ein Grafikchip der Firma »Alliance« zum Einsatz. Diesem stehen 1 oder 2 MByte an DRAM zur Seite, womit er Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel in 256 Farben produziert. True-Color ist bis 800 x 600 Pixel möglich. Die Installation der Karte ging völlig problemlos vonstatten, der Windows-Treiber arbeitete in allen Auflösungen ohne Schwierigkeiten. Solange die Karte im 256-Farben-Modus arbeitet, stellt



3 x Miro: »miroVIDEO 12PD«, »20SD« und »20SV«. Die beiden 20er-Karten wurden mit fehlerhaften Treibern ausgeliefert.

WAS BRINGT SOFTWARE-MPEG?

Einige der Karten im Testfeld können auch MPEG-Filme wiedergeben. Bei zwei Modellen, der Jakarta und der Showtime, sorgen MPEG-Decoder-Chips für die Darstellung von MPEG-Filmen.
Andere Karten werden hingegen mit einem Software-MPEG-Decoder ausgeliefert; in den meisten Fällen ist es der »MPEG Player« der Firma Xing. Gegenüber den echten Hardware-Lösungen ist diese Software jedoch klar im Nachteil.
Nur auf einem Pentium 90 konnten wir beispielsweise einigermaßen flüssige Filme sehen. Kleinere PCs liefern, egal bei welcher Grafikkarte, mit der Xing-Software bestenfalls 10 Bilder pro Sekunde. Zum zweiten ist die Bildqualität der Xing-Software deutlich schlechter als ein Hardware-Decoder. Noch schlimmer erwischt es den Ton: Während MPEG-Hardware diesen theoretisch in CD-Qualität (bis zu 44 khz, 16 Bit) ausgeben kann, ist bei Xing schon mit 22 khz Ende; auf Stereo-Ton müssen Sie auch verzichten, wenn es nicht ruckeln darf.
Um sich Filme anzusehen, scheidet die Software-Lösung also aus. Und auch bei Spielen werden Sie mit einem MPEG-Programm ohne Hardware nicht weit kommen: Das Decodieren eines MPEG-Films beschäftigt den Pentium derart, daß selbst einfachste Mausklicks oft erst eine halbe Sekunde später registriert werden.
Die Software-MPEG-Player sind also mehr als Gimmick zu verstehen – ernsthaftes Arbeiten mit dem neuen Videostandard ist damit kaum möglich; zum Ansehen einer MPEG-Datei dann und wann reichen sie aber aus.



Die MPEG-Software von Xing liegt diversen Grafikkarten bei

sie Videos flott dar. Die Clips fangen aber an zu ruckeln, wenn die Karte in den High- oder True-Color-Modi arbeitet und das Video in doppelter Größe gespielt werden soll. Unter DOS überzeugt die preiswerte 12PD hingegen nicht. Der 3D-Bench-Wert ist im Vergleich zu den anderen Karten recht bescheiden und der Datentransfer bei SVGA gerade mal halb so schnell wie bei den Karten mit Matrox- oder Tseng-Chips. Das kann bei SVGA-Spielen sichtbar Geschwindigkeit kosten.
Auf den großen Brüdern, der 20SD und 20SV, kommen Chips der Firma S3 zum Einsatz. Die 20SD arbeitet mit dem Vision868 und 2 MByte DRAM und auf der 20SV waltet der Vision968 mit 2 MByte VRAM seines Amtes. Solange Ihr Monitor das mitmacht, stellen beide Karten Auflösungen bis zu 1408 x 1024 Pixel in 256 Farben dar. True-Color ist auch hier bis zu 800 x 600 Pixel möglich. Im Video-Test waren die Karten flotter als ihr kleiner Bruder 12PD. Bei der 20SD ist auch bei 65536 Farben kein Ruckeln mehr zu sehen,

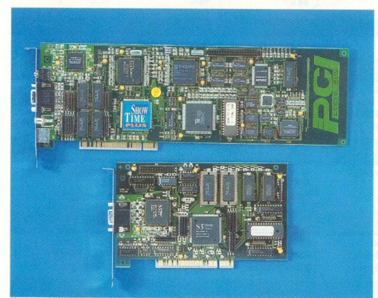
die 20SV läßt sich sogar durch den üblicherweise recht langsamen True-Color-Modus nicht erschüttern. Dieses Meßergebnis ist dennoch mit Vorsicht zu genießen: Videos im Indeo-Format stürzten regelmäßig ab.

Unter DOS ähneln die 20er-Karten der 12PD, liefern aber bessere Ergebnisse bei 3D-Bench und einigen SVGA-Modi. Trotz VRAMs ist die 20SV unter DOS allerdings etwas langsamer als die 20SD (was wir schon bei den Diamond-Karten feststellen konnten).

Kleine Falle bei Number Nine

Auf den Karten der Firma Number Nine kommen alte Chip-Bekannte zum Einsatz: Die »Vision 330« arbeitet mit dem Trio64-Chip von S3, auf der »Motion 531«-Karte werkelt der Vision868. Beide Karten besaßen 2 MByte DRAM, mit dem sie eine maximale Auflösung von 1280 x 1024 Pixel in 256 Farben zum Besten geben. Bei 800 x 600 schaffen beide auch True-Color.

Die Video-Leistungen der Karten entsprechen den Kollegen bei Elsa und Miro, die ebenfalls mit S3-Chips arbeiten. Wenn Windows den Videoclip in seiner Originalgröße darstellt, holpert es aber bei den Indeo-Videos, die mit 25 Bildern pro Sekunde digitalisiert sind. Vergrößerte Videos stellt die Motion-531-Karte noch bei 65536 Farben ruckfrei dar, die Vision-330-Karte wird hier aber langsamer und sollte im 256-



Die Karten »Vision 330« und »Motion 531« von Number Nine liefen einwandfrei, treiben aber ein gefährliches Spiel mit der Windows-Installation

Farben-Modus bleiben. Die Vision-Karte gehört unter DOS, dank der Trio-Chips, außerdem zu den sehr schnellen Karten.

Abstürze gab es während des Tests nicht. Problematisch ist die Treiberinstallation, die eine kleine Benutzerfalle enthält. Daten über den angeschloßenen Monitor werden bei der Konfiguration in einer Datei namens »NUMBER9« im obersten Verzeichnis der Festplatte abgelegt. Wer diese Datei ordnungsbewußt löscht oder in ein anderes Verzeichnis verschiebt, hat ein dickes Problem: Windows startet auf einmal nicht mehr. Das mitgelieferte DOS-Programm »9RESET« stellt die Datei im Falle eines Falles zwar wieder her, schön ist

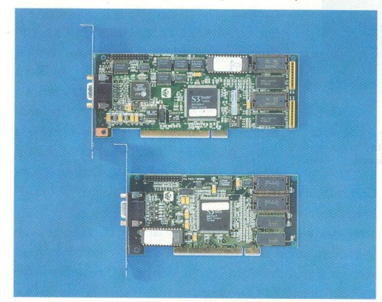
TESTERGEBNISSE							
Name	WINTURBO	Stealth 64 Video VRAM	Stealth 64 Video DRAM	WINNER 1000AVI	WINNER 1000TRIO	Jakarta	Millenium
Hersteller	ATI	Diamond Multimedia	Diamond Multimedia	Elsa	Elsa	Jazz Multimedia	Matrox
Mailbox	089 46090766			0241 9177981	0241 9177981	0541 127076	089 6140091
Preis	500 Mark	600 Mark	400 Mark	500 Mark	400 Mark	750 Mark	750 Mark
TECHNIK							
Grafikchip	ATI Mach64	S3 Vision968	S3 Vision868	S3 Vision868	S3 Trio64	Tseng ET4000/W32P	Matrox MGA-2064W
RAM-Typ	VRAM	VRAM	DRAM	DRAM	DRAM	DRAM	WRAM
Kapazität	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte
DOS-TEST							
3DBench	71,4 Bilder/s	83,3 Bilder/s	83,3 Bilder/s	76,9 Bilder/s	83,3 Bilder/s	76,9 Bilder/s	83,3 Bilder/s
VIDSPEED 320 x 200	15156 Byte/ms	24200 Byte/ms	34859 Byte/ms	20634 Byte/ms	39670 Byte/ms	48761 Byte/ms	48761 Byte/ms
VIDSPEED 640 x 480	–	21367 Byte/ms	17618 Byte/ms	17381 Byte/ms	23199 Byte/ms	48759 Byte/ms	48759 Byte/ms
WINDOWS-TEST							
Wintach							
256 Farben	55,35	78,19	69,12	69,33	67,78	43,79	88,63
65536 Farben	99,87	140,26	122,5	129,71	123,51	71,87	138,07
16,7 Mil. Farben	136,2	236,68	201,62	184,76	176,22	74,81	191,22
WinG	215 Bilder/s	617 Bilder/s	662 Bilder/s	614 Bilder/s	633 Bilder/s	101 Bilder/s	649 Bilder/s
VIDEO-TEST (geringere Prozentzahl bedeutet ruckliges Video)							
Farbenzahl							
256 Farben	100%	99%	100%	100%	100%	100%	100%
65536 Farben	100%	94%	84%	98%	98%	98%	100%
16,7 Mil. Farben	46%	89%	96%	81%	78%	96%	68%
Dateityp							
Cinepack	82%	95%	100%	94%	93%	100%	89%
Indeo	81%	93%	87%	92%	91%	96%	90%
Vergrößerung							
1:1	89%	98%	92%	98%	98%	100%	100%
2:1	75%	90%	95%	87%	86%	96%	79%
Bildgeschwindigkeit							
12 Bilder/s	85%	100%	100%	99%	98%	100%	92%
25 Bilder/s	79%	88%	87%	87%	86%	96%	87%
Gesamt-Video	82%	94%	93%	93%	92%	98%	89%

TESTERGEBNISSE							
Name	miroVIDEO 12PD	miroVIDEO 20SD	miroVIDEO 20SV	Motion 531	Vision 330	Mirage P64-V	Showtime Plus
Hersteller	Miro	Miro	Miro	Number Nine	Number Nine	Spea	Spea
Mailbox	0531 2113112	0531 2113112	0531 2113112	089 614449166	089 614449166	08151 12921	08151 12921
Preis	300 Mark	350 Mark	550 Mark	560 Mark	430 Mark	470 Mark	900 Mark
TECHNIK							
Grafikchip	Alliance 3210	S3 Vision868	S3 Vision968	S3 Vision868	S3 Trio64	S3 Vision868	Tseng ET4000/W32P
RAM-Typ	DRAM	DRAM	VRAM	DRAM	DRAM	DRAM	DRAM
Kapazität	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte
DOS-TEST							
3DBench	66,6 Bilder/s	83,3 Bilder/s	76,9 Bilder/s	83,3 Bilder/s	83,3 Bilder/s	83,3 Bilder/s	76,9 Bilder/s
VIDSPEED 320 x 200	18754 Byte/ms	21167 Byte/ms	16943 Byte/ms	24094 Byte/ms	36653 Byte/ms	21059 Byte/ms	47906 Byte/ms
VIDSPEED 640 x 480	16492 Byte/ms	14882 Byte/ms	17132 Byte/ms	17011 Byte/ms	22544 Byte/ms	16656 Byte/ms	47923 Byte/ms
WINDOWS-TEST							
Wintach							
256 Farben	56,43	75,34	77,15	64,36	56,16	74,02	46,29
65536 Farben	86,99	120,51	129,08	114,74	99,76	122,73	76,64
16,7 Mil. Farben	123,58	170,8	201,30	170,12	151,62	139,43	78,87
WinG	500 Bilder/s	595 Bilder/s	667 Bilder/s	667 Bilder/s	709 Bilder/s	662 Bilder/s	633 Bilder/s
VIDEO-TEST (geringere Prozentzahl bedeutet ruckliges Video)							
Farbenzahl							
256 Farben	100%	100%	100%	100%	100%	100%	95%
65536 Farben	79%	99%	100%	100%	79%	100%	97%
16,7 Mil. Farben	57%	79%	96%	84%	68%	71%	94%
Dateityp							
Cinepack	80%	94%	100%	96%	82%	90%	99%
Indeo	77%	92%	97%	93%	82%	91%	92%
Vergrößerung							
1:1	97%	98%	100%	98%	99%	96%	99%
2:1	60%	88%	97%	92%	66%	84%	92%
Bildgeschwindigkeit							
12 Bilder/s	85%	99%	100%	100%	89%	96%	100%
25 Bilder/s	72%	87%	97%	89%	75%	85%	91%
Gesamt-Video	79%	93%	99%	95%	82%	90%	95%

das allerdings nicht. Die Vision-330-Karte erzeugte außerdem ein flimmerndes Bild, als wir den Indeo-Clip bei 65536 Farben abspielten. In allen anderen Modi zeigte die Karte die Videos dagegen ohne Macken.

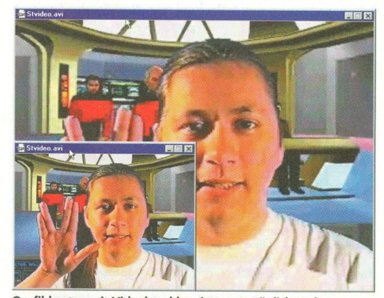
Showtime mit dem Spea-Duett

Von Spea landeten die »V7-Mirage P64-V« und die »Showtime Plus« auf der Testbank, die ganz unterschiedlich aufgebaut sind. Die Mirage-Karte ist in guter alter Tradition mit einem S3-Chip, Typ Vision 868, ausgestattet. Dieser steuert 2 MByte DRAM an und bringt die schon bekannten Auflösungen von 1280 x 1024 Pixel in 256 Farben und 800 x 600 Pixel in True-Color. Für die Video-Beschleunigung bietet der Windows-Treiber einen eigenen Menüpunkt an, der

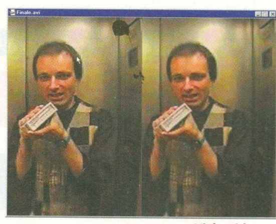


Speas »V7-Mirage P64-V« zeigt Video-Fehler in verschiedenen Auflösungen. Die »Showtime Plus« lief dagegen einwandfrei.

Auswirkungen auf den übrigen Betrieb von Windows hat. Wenn Sie die Videos beschleunigen, wird der Rest von Windows etwas langsamer. Schalten Sie den Video-Turbo aus, ist die normale Windows-Grafik etwas schneller. Außerdem sollte Spea seine DCI-Treiber noch ein wenig überarbeiten; im True-Color-Modus hatten wir auch diverse Abstürze und konnten Videos teilweise nur monochrom oder verzerrt

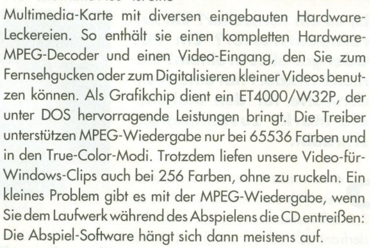


Grafikkarten mit Videobeschleunigung ermöglichen das »Zoomen« des Videos auf doppelte Größe (oder mehr), ohne daß das Video zu ruckeln beginnt.



Viele Videobeschleuniger können das Bild beim Zoomen »interpolieren«. Dadurch wird es unschärfer, aber unschöne Pixelkanten verschwinden (rechts)

sehen. Mit weniger Farben (256 oder 65536) konnten wir diese Probleme nicht feststellen. Die DOS-Leistung ist ebenfalls vergleichbar mit den vielen 868-Kollegen im Test; keine Spitzenwerte, aber brauchbar.



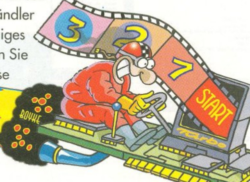
Die »Showtime Plus« ist eine Multimedia-Karte mit diversen eingebauten Hardware-Leckereien. So enthält sie einen kompletten Hardware-MPEG-Decoder und einen Video-Eingang, den Sie zum Fernsehgucken oder zum Digitalisieren kleiner Videos benutzen können. Als Grafikchip dient ein ET4000/W32P, der unter DOS hervorragende Leistungen bringt. Die Treiber unterstützen MPEG-Wiedergabe nur bei 65536 Farben und in den True-Color-Modi. Trotzdem liefen unsere Video-für-Windows-Clips auch bei 256 Farben, ohne zu ruckeln. Ein kleines Problem gibt es mit der MPEG-Wiedergabe, wenn Sie dem Laufwerk während des Abspielens die CD entreißen: Die Abspiel-Software hängt sich dann meistens auf.

Die Testsieger

Das traurige Fazit: Von 14 getesteten Grafikkarten lassen sich lediglich 7 Modelle problemlos »aus der Schachtel heraus« installieren. Nur bei der »miroVIDEO 12PD«, der »Winner 1000 Trio«, der »Winner 1000 AVI«, der »Stealth 64 Video VRAM«, der »Jakarta«, der »Motion 531« und der »Showtime Plus« gab es weder Crashes noch andere Eigenheiten bei der Installation, die Ihnen das Leben schwer machen würden. Für alle anderen Karten benötigen Sie am besten ein Modem, um die Treiber-Mailbox der Hersteller anzurufen, oder einen guten Händler, der Sie bei der Installation der Karte unterstützt.

Von den sieben problemlosen Modellen fallen unter DOS die »Winner 1000 Trio« sowie die beiden ET4000-Karten »Jakarta« und »Showtime Plus« bei VGA-Auflösung sehr positiv auf, ansonsten liegen die Modelle noch recht dicht beieinander. Die »Jakarta« ist vor allem deshalb erwähnenswert, da mit dem »Projector«-Zusatzmodul eine preiswerte Lösung existiert, um den PC an einen Fernseher anzuschließen. Auch bei der Video-Wiedergabe machen alle Karten einen guten Eindruck. Lediglich die »miroVIDEO 12PD« ist etwas langsamer, dafür aber auch der preiswertestete Vertreter in diesem Siebener-Gespann.

Die anderen 7 Karten stürzten entweder unter Windows öfter ab oder wiesen andere Mängel im Windows-Treiber und bei der Installation auf. Diese Karten sollten Sie vor dem Kauf beim Händler auf neuere Treiber und etwaiges Rückgaberecht abklopfen, wenn Sie nicht unfreiwillig Ihre Kenntnisse in WIN.INI und Mailbox-Treiber-Suche vertiefen wollen. **(hf)**



Siemens Multimedia-PC

KLEIN, STARK, SCHWARZ

Ist es ein Fernseher? Ein Anrufbeantworter? Ein PC? Oder gar alles in einem? Siemens-Nixdorf hat eine Wunderwaffe für den Multimedia-Markt zusammengeschraubt.

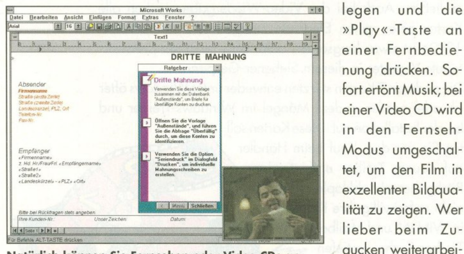
Der schwarze Kasten sieht auf den ersten Blick unscheinbar aus. Nur ein 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk an der Vorderfront läßt erahnen, daß es sich hier nicht um einen etwas seltsam gebauten Farbfernseher handelt. Der »FD200 M6 Multimedia Star« kann tatsächlich mehr als nur die »Tagesthemen« zeigen. Im Inneren schlummern unter anderem ein Faxgerät, ein Video-CD-Spieler, ein Anrufbeantworter und ein ausgewachsener PC mit DOS und Windows.



Alles in einer Kiste: Der Multimedia Star von Siemens Nixdorf kann auch Fernsehen und Telefonieren

Der Computer ist ein ordentlich schneller DX2/66 mit PCI-Bus. Eine 500-MByte Festplatte und 8 MByte RAM stellen keine Rekorde auf, sind aber eine sehr solide Ausstattung. Das Doublespeed-Laufwerk von Sony ist für seine Leistungsklasse sehr flott. Als Grafikkarte dient eine Spezialentwicklung der Firma Fast mit ET4000-W32-Chip, der unter DOS und Windows eine gute Figur macht. Unterstützt wird er von einem Video-Chip und einem MPEG-Decoder, ebenfalls aus den Fast-Labors. Die Leistungen dieser Baugruppen entsprechen etwa der »Jazz Jakarta« und der »Spea Showtime plus« aus unserem großen Videokarten-Test in dieser Ausgabe.

Eine intelligente Software namens Dispatcher steuert unter anderem den Fernseh- und MPEG-Teil des FD200. So können Sie Audio- und Video-CDs einfach in das CD-ROM-Laufwerk legen und die »Play«-Taste an einer Fernbedienung drücken. Sofort ertönt Musik; bei einer Video CD wird in den Fernseh-Modus umgeschaltet, um den Film in exzellenter Bildqualität zu zeigen. Wer lieber beim Zugucken weiterarbeiten will, kann den Videoclip auch in ein Fenster unter Windows verbannen; dann leidet aber die Bildqualität.



Natürlich können Sie Fernsehen oder Video CDs angucken, während Sie mit anderer Software arbeiten

Durch ein spezielles Menü-System mit Schreibtisch-Grafik wird der Einsteiger vor Windows und DOS abgeschirmt

Ein eingebautes 14,400-baud-Modem von Creatix wird nicht nur von den mitgelieferten Programmen für Mailboxen, CompuServe und BTX genutzt, sondern dient zudem als Faxgerät und Anrufbeantworter; telefonieren können Sie dank des integrierten Mikrofons auch. Außerdem finden Sie »Microsoft Works« (Textverarbeitung, Datenbank & Co.), »Quicken« (Finanzverwaltung) und einige Windows-Spiele auf der Festplatte.

Trotz des eigenwilligen Gehäuses ist der PC sehr aufrüstfreundlich; selbst an den Prozessor kommt man nach Lösen von nur zwei Schrauben heran. Mehr RAM, neue Steckkarten oder einen DX4-Overdrive kann man dem Multimedia Star also einverleiben; nur der Austausch der Hauptplatine und damit eine Pentium-Aufrüstung ist unmöglich.

Für High-Tech-Fanatiker ist dieser PC weniger interessant; optimale Einsatzgebiete für das Gerät sind aber Kinderzimmer (Vorsicht, Modem-Folgekosten...) oder kleine Studentenbuden, in denen der Platz für Tower-PC, Fernseher, CD-Spieler, Fax & Co. kaum reicht. Der Preis ist gegenüber anderen DX2-Modellen allerdings ziemlich knackig. Dafür ist dieser PC in Sachen Hard- und Software-Ausstattung erfreulich komplett. Sogar an zwei Joystick-Buchsen für Zwei-Spieler-Sessions wurde gedacht. **(bs)**

FD200 M6 MULTIMEDIA STAR

PC:	**486er (DX2/66) mit 8 MByte RAM, PCI, 500 MByte Festplatte**
CD-ROM:	**Doublespeed Sony IDE, MPEG- und Audio-CD-geeignet**
Modem:	**14.400 baud mit Fax und Anrufbeantworter**
Grafik:	**Fast ET4000-W32-Karte mit Video-Beschleunigung und MPEG-Decoder**
Soundkarte:	**Soundblaster-16-kompatibeles Modell von Creative (Radio optional)**
Monitor:	**15 Zoll Diagonale, bis zu 75 Hz bei 800 x 600 Punkten**
Fernseher:	**Bis zu 99 speicherbare Kanäle, fernbedienbar**
Zubehör:	**Fernbedienung, Maus, Tastatur**
Software:	**Microsoft Works, Quicken, Shareware-CD, Photo-CD, Windows-Spiele, Telekommunikations-Paket, Videotext-Decoder und Utilities**
Preis:	**ca. 4400 Mark**

Hardware





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:

- CD-ROM-Laufwerke
- Controller
- Festplatten
- Grafikkarten
- Joysticks
- Kabel
- Motherboards
- Netzwerkzubehör
- PC-Gehäuse
- Soundkarten

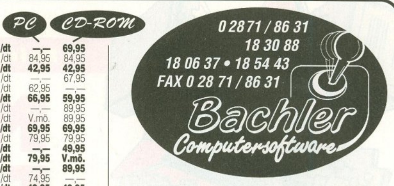
Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Titel	PC	CD-ROM
Aces Collection /dt	**—,—**	**69,95**
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	**42,95**	**42,95**
Action Soccer /dt	—,—	67,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	**66,95**	**59,95**
Alone in the Dark 3 /dt	—,—	89,95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	89,95
Baldies /dt	**69,95**	**69,95**
Battle Isle 2 /dt	79,95	79,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Biing! /dt	**79,95**	**V.mö.**
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—,—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	—,—
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Command & Conquer /dt	**—,—**	**V.mö.**
Cyberia /dt	—,—	85,95
Daedalus Encounter /dt	—,—	89,95
Dark Forces	**—,—**	**89,95**
Das Amt /dt	88,95	92,95
Das Schwarze Auge /dt	**39,95**	**39,95**
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**76,95**
Day of the Tentacle /dt	94,95	79,95
Der Baulöwe /dt	76,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	39,95	—,—
Der Reeder /dt	**—,—**	**79,95**
Descent	69,95	69,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—,—
Die total verrückte Rallye /dt	**—,—**	**67,95**
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	**—,—**	**79,95**
Discworld /dt	76,95	85,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	**79,95**	**85,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	**85,95**	**84,95**
Flight Unlimited /dt	**—,—**	**89,95**
Frontlines /dt	65,95	65,95
Full Throttle (Vollgas) /dt	**—,—**	**69,95**
Great Naval Battles 3	—,—	83,95
Hammer of the Gods /dt	—,—	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Hattrick /dt	**81,95**	**79,95**
Hi-Octane /dt	**—,—**	**88,95**
Hollywood Pictures /dt	79,95	79,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	79,95
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**79,95**
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
Kaiser Deluxe /dt	**—,—**	**61,95**
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Last Dynasty /dt	**—,—**	**89,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—,—	84,95
Lemmings 3 /dt	65,95	65,95
Lion King /dt	62,95	—,—
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	84,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet /dt	—,—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	**—,—**	**36,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	**—,—**	**89,95**
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Oldtimer /dt	**46,95**	**49,95**
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	61,95
Prisoner of Ice /dt	**—,—**	**89,95**
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69,95	67,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	99,95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—,—	V.mö.
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Super Karts /dt	—,—	92,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**67,95**	**67,95**
System Shock /dt	81,95	84,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	84,95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**73,95**	**66,95**



MEGA - HITS

Bundesliga Manager Hattrick /dt	**75,-- PC**
Dark Forces	**89,-- CD**
Der Reeder /dt	**79,-- CD**
Flight Unlimited /dt	**89,-- CD**
Full Throttle /dt	**69,-- CD**
Hattrick /dt	**79,-- CD**
Hi-Octane /dt	**89,-- CD**
NBA Live 95 /dt	**89,-- CD**
Sim Tower /dt	**75,-- CD**
Stone Prophet /dt	**79,-- CD**
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,-- PC**

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*48,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*64,95*
Gravis Game Pad PC	*38,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

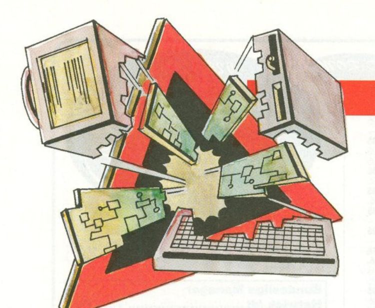
Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—,—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—,—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	29,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
King`s Quest 5 /dt	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—,—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—,—	27,95
NHL Hockey	32,95	—,—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—,—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—,—
Ultima 6	26,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
Wing Commander Academy	28,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Keine Panik: Monitore und Super VGA

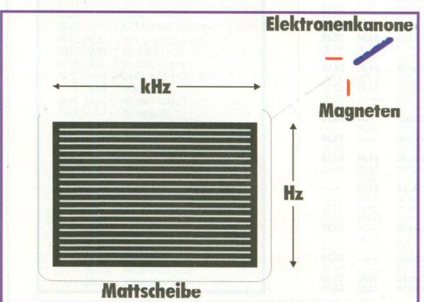
MONITOR FOREVER

Die neue Grafikkarte kann noch so schön sein – sie muß sich erst einmal mit dem Monitor vertragen. Schlimmstenfalls kann der Bildschirm durch falsche Einstellungen zerstört werden. Unsere kleine Entschleierung von Zeilenfrequenzen & Co. soll Sie vor Implosionen und flimmernden Bildern bewahren.

Folgende Szene spielt sich oft nach dem Kauf einer neuen Grafikkarte ab: In den PC eingesetzt, Monitor angeschlossen, Windows in der höchsten Auflösung gestartet, um die Schärfe zu begutachten – doch alles bleibt schwarz. Geübte Ohren hören vielleicht noch einen hohen Pfeifton. Wieder in DOS, ist alles normal. Noch ein, zwei andere Programme ausprobiert, doch alles mit den hohen Super VGA-Auflösungen scheint nicht zu funktionieren. Karte kaputt? Treiber defekt? Oder hat gar der neue Monitor eine böse Macke?

Auf's Elektron geschaut

Zum Verständnis dieser Probleme machen wir kurz einen Abstecher in das Innere eines Monitors. Hier residiert die Bildröhre, welche innen hohl und fast luftleer ist. Schlagen Sie deshalb niemals mit einem Gegenstand frustriert auf die Mattscheibe, denn diese könnte schlimmstenfalls platzen (implodieren) und Glassplitter mit großer Wucht in alle Richtungen schleudern. Wenn der Monitor eingeschaltet ist, wird in der Röhre am hinteren Ende ein Elektronenstrahl erzeugt, der auf die Mattscheibe prallt und dort einen leuchtenden Fleck erzeugt. Je stärker dieser Strahl eingestellt wird, desto heller ist der Fleck. Die Röhre besitzt außerdem Elektromagnete, mit denen sich der Elektronenstrahl auf jeden Punkt der Bildschirmfläche lenken läßt.



Ein Bild entsteht, indem der Elektronenstrahl zeilenweise die Mattscheibe von oben nach unten abtastet

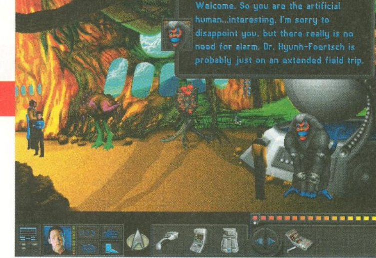
Der Strahl wird mit den Magneten zuerst einmal von links nach rechts über die Bildfläche geschickt. Dabei zeichnet er eine horizontale Linie. Wenn der Strahl an der rechten Seite der Bildfläche ankommt, wird er ruckartig zurück nach links geschickt und dort ein Stück tiefer postiert. Die nächste Linie wird also unter der vorigen gezeichnet. Wenn der Strahl am unteren Bildrand ankommt, wird er wieder an den oberen Rand geschickt; das Spielchen beginnt von vorne. Da das alles sehr schnell geschieht, entsteht für das Auge des Betrachters eine leuchtende Fläche. Die Intensität des Elektronenstrahls läßt sich ständig verändern. Da der Strahl bei seiner Arbeit jede Position der Bildfläche überstreicht, kann jeder Punkt auf der Mattscheibe unterschiedlich hell strahlen.

Nun weiß der Monitor aber nicht von alleine, wann er mit dem Zeichnen einer Zeile aufhören und wann er wieder am oberen Bildschirmrand von vorne anfangen soll. Diese Informationen bekommt er von der Grafikkarte im PC mitgeteilt und zwar über zwei verschiedene Drähte im Monitorkabel. Ein Draht namens »Vertical Sync« sagt dem Monitor, wann ein neues Bild beginnt; der andere heißt »Horizontal Sync« ist für den Start neuer Zeilen verantwortlich.

Der Elektronenstrahl muß sehr schnell über den Bildschirm gesteuert werden, um das menschliche Auge zu überlisten. Im normalen VGA-Grafikmodus werden beispielsweise 60 Bilder pro Sekunde angezeigt. Deswegen spricht man von einer Bildfrequenz von 60 Hz (ausgesprochen »Hertz«). Ein VGA-Bild besteht aus 480 Zeilen; daraus errechnet sich, daß mindestens 28.000 mal in der Sekunde die Zeile gewechselt werden muß. Wegen zusätzlicher leerer Zeilen am Anfang und Ende des Bildes finden tatsächlich sogar 31.500 Wechsel in der Sekunde statt. Techniker kürzen das mit einer »Zeilenfrequenz« von 31.500 Hz oder 31,5 kHz (Kilohertz) ab.

Kopfschmerz inside

Eine Bildwiederholfrequenz von 60 Hz ist allerdings bei weitem nicht perfekt. Das Bild flimmert ganz leicht, was die Augen



VESA sei Dank gibt es immer mehr Spiele mit hochauflösender Grafik – wie zum Beispiel »Star Trek – A Final Unity«

des Betrachters strapaziert. Nicht selten kam es vor, daß Personen vor solchen Bildröhren Kopfschmerzen bekamen. Aus diesem Grund entwickelten Grafikkarten-Hersteller Karten mit einer höheren Bildwiederholrate.

Mit dem Erhöhen der Bildwiederholrate der Karte ist es allerdings nicht getan. Der Monitor sollte diese Frequenz auch verkraften können. Elektronik, Magnete und andere Komponenten müssen an die verlangte Geschwindigkeit des Elektronenstrahls angepaßt werden. Deswegen gibt es bei der Zeilenfrequenz eine obere Grenze, welche die Grafikkarte ausgeben darf. Diese erfahren Sie aus Ihrem Monitor-Handbuch und der Grafikkarten-Dokumentation. Falls die Karte eine zu hohe Frequenz erzeugt, gibt es Probleme. Zwei Auswege bieten sich an: Sie kaufen sich einen Monitor mit einer höheren Bildwiederholrate oder setzen die Frequenz der Karte herab. Leider wird jede Karte unterschiedlich konfiguriert. Bei älteren Modellen mußten DIP-Schalter umgelegt werden, moderne Karten (siehe Test in dieser Ausgabe) werden per Software konfiguriert.

Freuen können Sie sich, wenn Sie beim Vergleichen der Frequenzen von Karte und Monitor feststellen, daß der Monitor mit einer höheren Frequenz betrieben werden kann. In dem Fall sollten Sie die Bildwiederholfrequenz der Karte erhöhen; Ihren Augen tun Sie damit etwas Gutes.

Spielverderber Zeilenfrequenz

Es gibt jedoch auch hier wie üblich einen Haken: Der Monitor hat nicht nur eine maximale Bildwiederholfrequenz, sondern auch eine maximale Zeilenfrequenz. Diese erhöht sich automatisch mit der Bildwiederholfrequenz, da sie sich grob aus der Zahl der Zeilen, multipliziert mit der Bildfrequenz, errechnet.

Ein Monitor enthält zur Steuerung unter anderem zwei elektronische Baugruppen. Eine ist für den Start neuer Bilder verantwortlich, die andere für den Beginn neuer Zeilen. Gerade die zweite Baugruppe kann bei älteren Monitormodellen zerstört werden, wenn die Zeilenfrequenz des Bildsignals zu hoch ist. Aus diesem Grund geben viele Kartenhersteller den durchaus ernst gemeinten Ratschlag, die Zeilenfrequenz niemals (bitte denken Sie sich an dieser Stelle enorm viele Ausrufezeichen!) über das Verträgliche hinaus zu erhöhen. Sollte Ihnen das passieren, brauchen Sie normalerweise keine Angst um Ihre Gesundheit zu haben: Der Monitor wird nicht implo-

dieren. Jedoch hat er nach einer solchen Beschädigung fast nur noch Schrottwert.

Modernere Monitore besitzen allerdings eine Schutzelektronik. Der Monitor schaltet sich einfach ab, wenn die Zeilenfrequenz über das erlaubte Maß ansteigt. Das Bild bleibt dann solange dunkel, bis wieder auf eine ungefährlichere Frequenz zurückgeschaltet wird. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr Monitor einen Schutz besitzt, sollten Sie unbedingt das Monitorhandbuch durchforsten. Im Zweifelsfall gilt weiterhin: Zeilenfrequenz nur bis zum Maximum, alles darüber hinausgehende ist für den Monitor gefährlich. Wenn Sie beim Experimentieren einen schwarzen Bildschirm sehen und ein hohes Pfeifen hören, sollten Sie sofort den Monitor ausschalten und erst dann den PC – der Grafikkarte kann nämlich nichts passieren.

Viele Hersteller (hier Elsa) liefern Programme zu ihren Karten, mit denen die Frequenzen der Karte ganz genau eingestellt werden

Was machen Sie aber, wenn Sie leichtsinnigerweise das Handbuch für den Monitor beim letzten Frühjahrsputz zusammen mit der Verpackung in Richtung Altpapier entsorgt haben? Stellen Sie Ihre Karte auf die Bildwiederholfrequenz von 60 Hz ein und betreiben die Karte nur mit der Auflösung von 640 x 480 Pixel. Das schafft heute jeder erhältliche VGA-Monitor. Dann können Sie per Soft- oder Hardware vorsichtig die Frequenzen Stufe um Stufe erhöhen und die entsprechenden Auflösungen ausprobieren; bei obigen Warnzeichen sollten Sie allerdings sofort wieder den Monitor ausschalten und die jüngste Änderung rückgängig machen.

Noch ein Spielverderber

Die Zeilenfrequenz kann aber auch auf andere Art und Weise steigen – die Auflösung spielt eine Rolle, die sich in der Zahl der Zeilen wiederspiegelt: Höhere Auflösung bedeutet mehr Zeilen, mehr Zeilen bedeutet höhere Zeilenfrequenz. So kann ein Monitor, der 640 mal 480 Bildpunkte mit 72 Hz perfekt wiedergibt, schon bei 800 mal 600 Bildpunkten mit 72 Hz versagen.

Bei einem Monitor mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 38 KHz kann zum Beispiel eine Auflösung von 640 mal 480 noch 72 Hz darstellen. Bei 800 mal 600 sind hier aber maximal 60 Hz erlaubt. Noch höhere Auflösungen können nur mit dem noch schlimmer flimmernden »Interlace«-Modus wiedergegeben werden, bei dem durch einen technischen Trick die Zeilenfrequenz halbiert wird – dies führt aber neben Flimmern auch zu verminderter Bildschärfe und ist für professionelles Arbeiten gänzlich ungeeignet. Deshalb versagt Ihr Monitor eventuell auch dann den Dienst, wenn die Bildwiederholrate zwar bei allen Auflösungen brav im erlaubten Rahmen liegt, Sie aber die Auflösung erhöhen. In einer Tabelle haben wir die wichtigsten Bildwiederholraten und die aus der Auflösung resultierenden Zeilenfrequenzen zusammengefaßt.

DIE GESAMMELTEN ZEILENFREQUENZEN

Bildwiederholfrequenz	60Hz	70Hz	72Hz	75Hz	100Hz
Auflösung					
640 x 480	31,5 kHz	36,8 kHz	37,8 kHz	39,4 kHz	52,5 kHz
800 x 600	37,4 kHz	43,6 kHz	44,9 kHz	46,7 kHz	62,3 kHz
1024 x 768	48,4 kHz	56,5 kHz	58,1 kHz	60,5 kHz	80,0 kHz

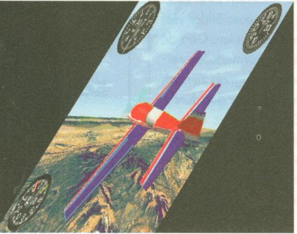
Wenn's unscharf wird

Der Vollständigkeit halber wollen wir hier noch einen dritten Wert erwähnen: die Bandbreite des Monitors. Diese hat keinen schädlichen Einfluß auf die Innereien des Bildschirms, verhilft diesem aber zu einem scharfen Bild. Mit der Bandbreite wird angegeben, wie schnell der Monitor innerhalb einer Zeile einen Helligkeitswechsel schafft. Das ist wiederum für die Anzahl der Pixel in einer Zeile wichtig. Je mehr Pixel in der Zeile dargestellt werden sollen, desto schneller muß der Monitor reagieren. Kommt er nicht mehr nach, verschwimmen die Pixel; die Zeile wird unscharf.

Das gleiche gilt für die Grafikkarte. Wenn diese nicht in der Lage ist, die Helligkeitsunterschiede in der gewünschten Geschwindigkeit zu liefern, wird das Bild ebenfalls unscharf. Das ist wie bei einer HiFi-Anlage, deren Höhen mittels der Klangregelung weggefiltert werden. Obwohl der CD-Spieler hohe Frequenzen liefert, kommt bei den Lautsprechern nichts mehr an. Umgekehrt könnte der Verstärker erstklassig ausgeführt sein, der CD-Spieler aber von minderer Qualität sein. Und wo keine Höhen sind, können auch keine verstärkt werden. In beiden Fällen wird der Klang dumpf. Angegeben wird die Bandbreite in MHz (sprich »Megahertz«). Bei Grafikkarten redet man nicht von der Bandbreite, sondern von der »Pixelclock«.

In der Praxis hängt die Schärfe des Bildes aber noch von weiteren Faktoren ab, wie zum Beispiel vom Lochmaskenabstand in der Bildröhre (alles über 0,28 mm sollten Sie links liegen lassen) und der Güte des verwendeten Monitorkabels. Ab einem 17-Zöller (respektive 43 cm)





Wenn der VESA-Treiber Ihrer Grafikkarte eine Macke hat, sehen Sie Spiele entweder gequetscht, auf dem Bildschirm verschoben oder gar nicht

tut es schon ein spezielles, getrennt geschirmtes 5-adriges Kabel mit BNC-Steckern, wenn der Monitor entsprechende Buchsen bietet. Und noch ein Tip: Aufgepaßt mit Lautsprechern; sie enthalten Magnete, die den Elektronenstrahl im Monitor ablenken können. In extremen Fällen wird das Bild sichtbar verzerrt oder verfärbt, bei leichtem Einfluß wird das Bild »nur« unschärfer. Alle magnetischen Objekte sollten möglichst weit weg von Ihrem Monitor (und auch dem Rest des Computers) stehen.

Die VESA-Bosse

Ein ganz anderes Thema, das auch mit der Bilddarstellung zu tun hat, verbirgt sich hinter der Bezeichnung »VESA BIOS«. Dieser Begriff kam zustande, als die Grafikkarten-Hersteller begannen, IBMs Original-VGA-Karte nachzubauen. Diese sollten natürlich besser als das Original sein. Die Hersteller kamen schnell darauf, daß sich die Kunden eine größere Farbenzahl und höhere Auflösung wünschten. Unter dem Begriff »Super-VGA« wurden alle Karten zusammengefaßt, die in irgendeiner Form Möglichkeiten boten, die über das IBM-Original hinausgingen.

Sehr schnell gab es dadurch einen Haufen Karten, die allesamt ein Problem hatten: Die erweiterten Modi, durch welche die Karten erst attraktiv wurden, waren zueinander nicht kompatibel. Damals mußte eine Software speziell an einen Kartentyp angepaßt werden, wollte sie sich die Vorteile der Karte zunutze machen. Die Karten-Hersteller sahen selber ein, daß es so nicht weitergehen konnte. Sie schlossen sich in dem sogenannten »VESA«-Gremium zusammen und erdachten ein Treiber-System, den sogenannten »VESA-Treiber«. Mit diesem kann eine Software die erweiterten Modi der Karten geordnet und für jede Karte gleich aufrufen.

Das VESA-System wurde in der Anfangszeit als echter Treiber mitgeliefert, der per AUTOEXEC.BAT in den PC eingebunden werden sollte. Heute besitzen praktisch alle Grafik-Karten einen entsprechenden Treiber gleich im ROM. Dadurch können Sie weder vergessen, den Treiber zu laden, noch müssen Sie wertvollen Speicherplatz für ihn verschwenden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihre Karte eingebaute VESA-Unterstützung hat oder nicht, können Sie das Programm VIDSPEED benutzen, daß auf jeder PC Player plus mit von der Partie ist (im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH). Wenn Sie das Programm ohne Parameter aufrufen, listet es alle Grafikmodi Ihrer Karte auf. Alle ab dem Grafikmodus »P« sind Super-VGA-Auflösungen.

Besitzen Sie dagegen eine ältere Karte, die noch keine VESA-Unterstützung kennt, oder ist Ihnen die Treiber-Diskette abhanden gekommen, brauchen Sie kein Trübsal blasen. Das Shareware-Programm »UniVESA« ist ein VESA-Treiber der über hundert Grafikchips und damit mehrere hundert Grafikkarten unterstützt. Immer mehr Spielehersteller, die auf VESA vertrauen, lizensieren diesen Treiber und bauen ihn direkt in ihre Spiele ein – dann brauchen Sie natürlich die Shareware nicht mehr zu erwerben. **(hf)**



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Roland Austinat (ro; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Command & Conquer © Westwood/Virgin Interactive Entertainment

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

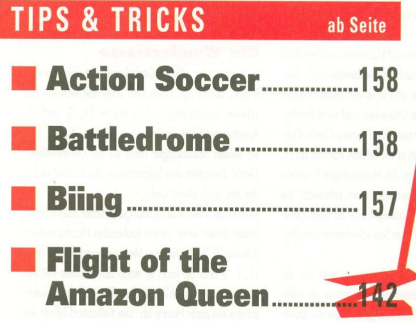
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

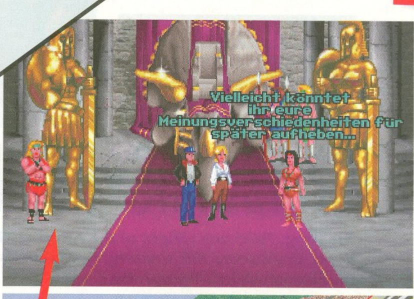
DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

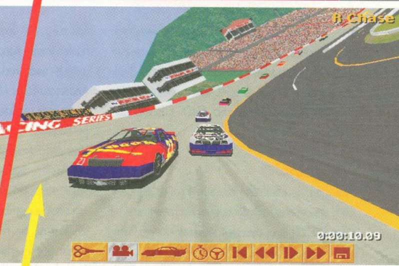
ISSN-Nummer 0943-6693

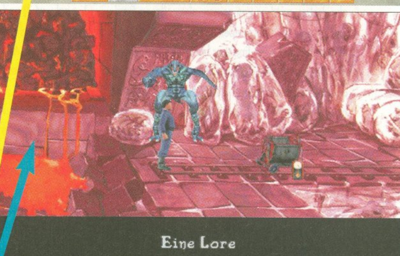
SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich





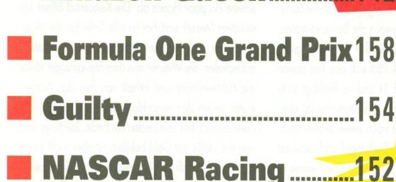






Eine Lore

TIPS & TRICKS ab Seite





Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG: »FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN«



Öl lenkt lästige Verfolger ab

AMAZONAS-ABENTEUER

Joe King, Held aus »Flight of the Amazon Queen«, hat allerhand Probleme. Mit unserer Komplettlösung klopfen Sie Dr. Eisenstein kräftig auf die Finger.

Ludwig Teelar aus Bocholt ließ sich weder von Gorillas, Amazonen noch bösen Buben einschüchtern und spielte souverän Renegades Adventure »Flight of the Amazon Queen« durch. Mit dieser Komplettlösung legen auch Sie Dr. Eisenstein das Handwerk.

Abgeseilt

Joe King, von Beruf schwindelfreier Pilot, sollte eigentlich die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Streifens »Jungle Passion« fliegen. Doch als er im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überrumpelt und in einen der Räume eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherutsche hinunter. Mit Hilfe der Leiter holt er sich dann den Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal.
In der Eingangshalle des Hotels plauscht Joe mit dem Pagen (die Dialoge 2, 1, 2 und 3 wählen) und gibt sich als Freund von Lola aus. So gelangt er in den Besitz ihres Zimmerschlüssels. Bevor er die feine Dame aufsucht, klettert er in sein Zimmer zurück, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen und das Handtuch zu nehmen.
Lola ist aber gar nicht so erfreut, unseren Helden wiederzusehen, sind doch die Narben der schmerzlichen Erinnerungen noch nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3, 1 und 2) reicht King, ganz Kavalier, der duschenden Lady sein Handtuch. Wieder etwas milde gestimmt hat sie auch schon einen Plan, wie die beiden Wachen überlistet werden. Als Frau verkleidet passiert Joe ungehindert das Hotel-Portal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen.

Bruchlandung

Die bösen Buben Rico und Eddy riechen jedoch den Braten und verfolgen das Fahrzeug. Mit dem Öl, das Joe unter einem Heuhaufen findet, stoppt er die Widersacher. Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit der »Amazon Queen« startet. Ein paar schlagende Argumente und die Reise in den Dschungel beginnt.
Über dem Amazonas herrscht Unwetter und ein Blitz trifft das Flugzeug, worauf King notlanden muß. Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe nach verwertbaren Utensilien und wird fündig: ein Messer, ein Feuerzeug und einen Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3, 1, egal und 3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet Joe durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot, gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller.
In der Nähe der Absturzstelle trennt Held Joe die Weinrebe mit dem Messer ab, benutzt sie als Hilfsseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt's ja gar nicht! Gott sei Dank läßt sich das Tier davon überzeugen (2, 2, 3 und 1) und verflüchtigt sich. Ganz verschwunden ist der Phantom-Primat aber nicht. Der Affe unternimmt noch einen letzten Tarn-Versuch, versteckt sich im Dschungel und maskiert sich als Dinosaurier. Joe hieße nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen. Die erste Unterhaltung entscheidet er mit 3, 2, 3 und 1 für sich, die zweite gewinnt Joe mit den Antworten 2, 3 und 1.

Kampf den Wespen

Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot einen Commander Rocket Comic (2, 3, 2, 3 und 3), den er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem Maniküre-Instrument besucht unser Held Mary-Lou (1, 1, egal, 1, 2 und 2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine Äffchen hat mit Joe einen Deal – Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bieten wir die Salami an und bekommen etwas Geld dafür.
Mit den Moneten leistet sich Joe den Staubsauger und nimmt so gerüstet den Kampf gegen die lästigen Wespen auf. Ungehindert pflückt er jetzt die Orchidee, bringt die schöne Blume zu Bob und wird prompt zum »Besonderen Kunden«. Dieses Privileg nutzt er sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge stellt er damit an: Erst fischt sich Joe das Parfüm von Faye Russel aus dem Wasser, dann fängt er sich den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2 und 3) und gibt ihr das duftende Wässerchen. Der Dank von ihr ist eine Friseurschere.

Die Wundercreme

Im Garten der »Fleda GmbH« pflückt sich Joe eine Blume, betritt das Haus und unterhält sich mit der schwer beschäftigten Sekretärin (3, 3 und 3). Anscheinend hat sie Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektions-Gerät. Zwischen den Sofaritzen in der Bibliothek findet Joe noch etwas Geld.
Wie unser Held von Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (Dialog 3). Bevor Joe den Medizinmann um Rat fragt (1, 1, 3 und 3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnibbelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet Joe mit dem Messer und hat so alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Medizinmann die Kokosnußschalen, die Wespen aus dem Staubsauger sowie die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen den Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt, ist aber nicht lange reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen King schließlich zu einer geheimnisvollen Stein-Inschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle.

Im Amazonen-Knast

Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2 und 1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der verursachte Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3,

3, 4 und 3) bewegt King sie dazu, ihn freizulassen. Im Haus der »Fleda GmbH« sucht er die Küche auf und spricht mit dem Koch (3, 3 und 3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holte. Der Koch verschwindet und Joe sieht sich in Ruhe um. Er nimmt die Käsecracker vom Tisch, eine Dose Hundefutter aus dem Regal und öffnet im Schlafraum die Posttasche sowie das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellt. Die Vinylscheibe legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch einen Geheimgang.

Im ersten Raum findet Joe hinter Kisten versteckt einen Dosenöffner. Damit öffnet er die Hundefutterdose und vermischt die Tiernahrung mit dem im Labor gefundenen Super-Popanz-Serum. Dem alten Freßsack Klunk bietet er seine »Spezialität des Hauses« an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3 und 2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den gefundenen Brief aus der Posttasche. Joe hatte ihn nämlich vorher gelesen und wußte, daß es ein Abschiedsbrief war.

Der weinende John registriert nun gar nichts mehr und King sieht sich in Ruhe um. Er liest den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3 und 4) und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet King ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein!

Im Bann von Dr. Eisenstein

Damit schließt er die Gefängnistür auf und befreit Prinzessin Azura. Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt versteckt sich Joe in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein, für sich zu arbeiten: Joe soll den Kristall-Schädel von der Faultier-Insel holen. Der wackere Bruchpilot gibt dem Fährmann an der Anlegestelle einen wichtigen Angeltip (1, 2, 1 und 1) und erhält eine Gratisfahrt, nachdem er ihm den Käfer überlassen hat.

In den Katakomben untersucht er die mumifizierten Körper, findet verschiedene Knochenteile und setzt sie anatomisch korrekt in die vorhandenen Löcher. Den übrig gebliebenen Armknochen benutzt Joe mit der Steckdose und wirft etwas Geld in den Schlitz. Bingo – schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt!

Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2, 1, 2 und 2) nimmt er sich das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Joe spricht daraufhin nochmals mit den weiblichen Untoten (2 und 2) und geschockt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Anschließend schließt er den Sarg wieder und schiebt ihn zur Seite.

Das blaue Juwel

Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge und benutzt sein Messer, um an ein wenig Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich, die Quelle zu verstopfen, so daß ein blaues Juwel zum Vorschein kommt. Die heiße Steinscheibe nimmt er mit der zum Topflappen umfunktionierten Kasper-Puppe. Durch Betätigen des Hebels gelangt er wieder nach oben.

An der Spindel setzt King die Scheibe ein, umwickelt die obere und untere Rolle mit der Weinrebe und benutzt den Baseball-Schläger als Kurbel. Im Raum dahinter mopst er sich den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug nutzt er zum Bearbeiten des Stalaktiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzünder. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet die Fackel an.

Er untersucht den reglosen Körper und findet einen Personalausweis sowie einen Kiesel. Dann schnappt sich unser Bruchpilot den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er sich einen Durchgang zum Schatzraum frei und öffnet dort die Krypta mit dem Stock. Die gefundene Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern und lenkt mit dem jetzt blinkenden Objekt die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ab. An das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschmierten Baseballschläger.

Die Tempelwächterin

Joe spricht mit dem eingesperrten Ian (3 und 2) und bewegt den Hebel. Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich. Als King ihm folgt, hört er einen Schrei, denn der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei dem pulverisierten Körper findet Joe einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue.

Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum. Ein neuer Treppengang wird sichtbar und Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umherschleichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt ihr in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Zimmer saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf und betätigt das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe »H«) und dann das Symbol rechts diagonal darüber (ähnlich der Zahl »31«). Die Tür öffnet sich und dahinter trifft King auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Unser Held setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren.



Mit dem Staubsauger werden Sie die Wespen los



Mit den richtigen Dialogen befreit Faye unseren Helden

Abenteuer im Nebeltal

Gerade in Freiheit, wird ihm diese auch schon wieder geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seinem Unmut freien Lauf und bekommt so Hilfe. Faye Russel und sein Erzfeind Anderson befreien ihn. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und macht mit ihm den Geheimcode auf dem Schreibblock sichtbar. Endlich knackt er den Safe. Mit dem darin befindlichen Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketen-Antrieb.

Als er sich ein wenig Inspiration beim Comic über Commander Rocket holen will, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch Zusammenlegen der beiden Papier-Schnipsel erhält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) für seinen Antrieb kauft er sich bei Krämer Bob und füllt ihn gleich ein. So fliegt Joe vom Gipfel aus in das Nebeltal.

Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab, lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne und vertreibt den zänkischen Dinosaurier mit seinem Tyranno-Horn. Joe schnappt sich das Dino-Strahlen-Gewehr und feuert auf den mutierten Doktor. Der Strahl prallt ab und trifft Faye. Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und feuert ein letztes Mal... (fs)

KOMPLETTLÖSUNG »PRISONER OF ICE«

ICE, ICE, BABY

Manuel Haupt und Christian Giegerich klickten sich erfolgreich durch das Infogrames-Adventure »Prisoner of Ice« und stellen ihre Lösung zur Verfügung, damit auch Sie die grausigen Kreaturen von der Erde vertreiben können.

Die Bestien aus dem Eis stellen so manchen vor Probleme. Unsere Komplettlösung sorgt dafür, daß jeder »Prisoner of Ice« von der Erde verschwindet.

Angriff aufs U-Boot

Nachdem Ryan auf der Kommandobrücke eingetroffen ist, spricht er mit Lloyd. Noch während des Gesprächs findet ein Angriff auf das U-Boot statt, wobei das Schiff nicht ungeschoren davonkommt. Im westlichen Laderaum liegt Jones halbtot und kurz darauf wird der Kapitän des U-Boots von einem »Prisoner of Ice« angefallen; das sich ausbreitende Feuer wird mit dem Feuerlöscher, der an der Wand hängt, bekämpft. Damit Sie verschont bleiben, gehen Sie schleunigst auf die Kommandobrücke und reden mit Driscoll.

Untersuchen Sie die Schublade im Laderaum, um das Codeheft, das Tonbandgerät und den Schlüssel zu bergen. Nun gehen wir in die Schlafkojen des U-Boots und nehmen die Axt, die Medaille (auf einem Tisch) sowie eine Schwimmweste (unter einer Pritsche). Einen Stock tiefer steckt Ryan die Signalrakete ein. Oben trifft er auf Wayne, der im Gespräch etwas über den Polarforscher Björn Hamsun erzählt, der im Laufe des Gesprächs hinzutritt.

Nach der Unterhaltung verschwindet Wayne in Richtung Kommandobrücke und Ryan ist mit dem Forscher allein: die perfekte Chance, diesen mit der Medaille zu hypnotisieren. Die Formeln werden mit dem Tonbandgerät aufgezeichnet. Gehen Sie auf die Kommandobrücke, wo der Prisoner wütet. Spielen Sie das Tonband ab, um das Biest zu vertreiben, doch für Wayne kommt jede Hilfe zu spät.

Leck im Torpedoraum

Der Schaden des Angriffs ist ein großes Leck im U-Boot; zuerst muß ein Notruf ausgegeben und danach der Torpedoraum entwässert werden. Wir erhalten ein Walkie Talkie und finden im Maschinenraum den Bordmechaniker Stanley von Stahlträgern begraben. Ryan funkt Driscoll an, betätigt dann den Kettenzug und Driscoll erledigt den Rest. Den Schraubenschlüssel auf dem Flur nehmen wir mit, reden mit Stanley und erfahren so die Frequenz für den Notruf. Auf der Kommandobrücke benutzt Ryan das Codeheft mit dem Funkgerät (auf dem Tisch) und wird kurz darauf von den Alliierten empfangen.

Dann geht es in den Laderaum, wo Ryan die Eiskrallen anlegt, um die Eisfläche zu überqueren. Hinter der folgenden Stahltür verbirgt sich eine Leuchtpistole, die mit der Rakete kompatibel ist. Ryan entfernt auf der Kommandobrücke mit Hilfe des Schraubenschlüssels das Metallrad an der Tür. Da komischerweise Stromausfall herrscht, stiefelt man zurück zu Driscoll, der Licht ins Dunkel bringt: Der Ursprung des Problems ist der Schaltkasten an der rechten Wand, der mit der Axt aufgebrochen wird. Verbinden Sie alle Kabel in der Reihenfolge lila, grün und orange. Zuerst verschiebt Ryan die Schaltung so, daß die Leitung nicht unterbrochen wird.

Auf dem Weg zur Basis

Im Torpedoraum untersucht Ryan die rechte Wand gründlich und plaziert dort in einem kleinen Hohlraum das Metallrädchen, welches gleich darauf gedreht wird und das Wasser ablaufen läßt. Ryan öffnet das Torpedoabschußrohr und die Öffnung am Torpedo daneben. Nachdem er Driscoll per Walkie Talkie benachrichtigt hat, schießt sich Ryan hinaus. In der Basis folgt eine Besprechung zwischen unserem Helden und Kommandant Sears. Ein weiteres Gespräch folgt und schließlich steht Ryan allein im Büro. Auf dem Schreibtisch liegen eine Identitätskarte und eine Schachtel Zigaretten, in der linken Schublade ein Papier. Ist alles eingesteckt, trifft Quincy ein und verkündet den Tagesbefehl. Verlassen Sie den Raum und händigen Sie den Befehl dem Wachposten aus, den dann ein Alarm weglockt.

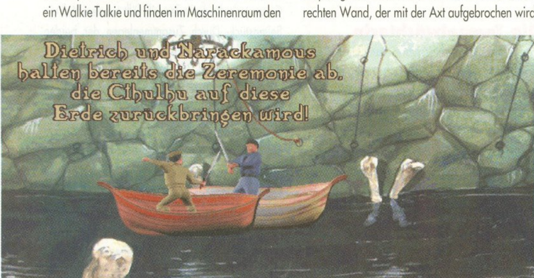
Schnappen Sie sich die Filmdose vom Schreibtisch und betreten Sie durch die rechte Tür den Kommunikationsraum, wo Sie auf Shaw, den örtlichen Funker, treffen. Ryan hält seine Karte kurz über den Wasserdampf, der aus dem Kessel hervorzischt, um das Foto vom Papier zu lösen. Er verläßt den Raum und läuft den Gang entlang, wobei er in jedem Zimmer die äußerste rechte Tür öffnet. Ryan trifft so auf McLaglen, einen Filmvorführer. Er beginnt ein Gespräch, zeigt Verständnis für dessen Lage und überredet ihn mit einer Schachtel Zigaretten zur Filmvorführung.

Ein Auftrag für Ryan

Nach der Vorstellung untersucht man das Bücherregal an der hinteren Wand und findet in einem Buch (einzeln im Regal herumstehend) eine zerrissene Seite, die einen dreistelligen Code enthält. Da Sie den anderen Teil der Seite bereits im Gepäck haben, wird dieser auf das Buch gelegt. Das Resultat ist ein sechsstelliger Code. Ryan sucht Shaws Büro wieder auf, wo er den Funker fragt, ob eine Meldung für ihn vorliege. Tatsächlich: Vor kurzem traf eine verschlüsselte Meldung für Ryan ein. Diese besagt, daß er einen Verräter in der Basis finden und dessen Personalien einsehen soll.

Davor sucht Ryan Sears Büro erneut auf und sieht sich das Bild näher an. Prompt verschiebt es sich und zum Vorschein kommt ein Tresor, der sich mit der sechsstelligen Kombination aus dem Buch öffnen läßt. Drinnen liegen ein Schlüssel und ein Stempel, was beides ins Inventar wandert.

Auf dem Schreibtisch nebenan werden das Foto und das Dokument miteinander benutzt und das Werk



Verräter Sears plaudert Interessantes aus

Ryan muß die Lore anschubsen und wegrennen

mit einem Stempel perfekt gemacht: Der gefälschte Ausweis ist fertig! Ryan sucht im untersten Stockwerk den Wachposten auf, dem er den Personalausweis zeigt. Mit dem Aufzug geht es in die Lobby des Gebäudes, wo er den roten Knopf drückt und den Fahrstuhl betritt. Er zeigt den Passierschein der Wache und darf einen weiteren Basisteil erforschen.

Besuch beim Arzt

Dort unterhält man sich mit weiteren Wachposten und geht in den Lagerraum (rechte Wand, linke Tür). Hier blickt - wer will - in die Truhe (Autsch!) und klaut sich die Dose aus dem Regal. Nächster Stop ist Dr. Trevors Praxis (rechte Seite, rechte Tür). Bei Mrs. Trend, der Krankenschwester, läßt man sich einen Termin bei Trevors eintragen. Sobald die Nervensäge im Raum nebenan verschwunden ist, schnappt sich Ryan das Heft vom Tisch.

Der Doktor hat gerade nichts zu tun und nimmt den Helden gleich an die Reihe. Auf die Frage, was ihm fehle, lügt Ryan, er habe Bauchweh und hält dem Doc als Beweis die Dose aus dem Lagerraum hin. Sofort verläßt dieser das Zimmer, um Tabletten zu holen. Just in diesem Moment stürzen wir uns auf den Schreibtisch und lassen die Montageanleitung in unserer Tasche verschwinden. Ist der Doktor zurück, verläßt Ryan nach einigen weiteren Worten die Praxis.

Ryan läuft zur hinteren Tür, klopft und zeigt Waffenmeister Finnlayson die gestohlene Anleitung. Eine kurze Unterhaltung mit ihm schadet nicht, außerdem nimmt Ryan die Zigarette vom Tisch und den Feuerlöscher von der Wand mit. Nun wirft er die Kippe in den Papierkorb und versteckt sich hinter dem Schrank rechts (im Schatten). Hier wartet er, bis der Waffenmeister den brennenden Korb bemerkt und wegrennt, da kein Feuerlöscher in der Nähe ist. Der Typ im Karteiraum nebenan sucht ebenfalls das Weite.

Zurück zum U-Boot

Mit dem Feuerlöscher stoppen wir den Brand und nehmen den Karteiraum unter die Lupe. Informationen über einen Mr. Parker finden sich in einer Schublade. Kaum hat Ryan den Raum verlassen, kommt ihm ein freudestrahlender Sears entgegen, der ihn in sein Büro begleitet. Nach einer weiteren Unterhaltung erhält Ryan den Auftrag, die »Victoria« wieder aufzusuchen.

Beim U-Boot nimmt er das lose Kabel vom Boden und verbindet es mit der freistehenden Eisenstange. Ryan hangelt sich auf die östliche Seite der »Victoria« hinüber, wo am Boden eine Truhe eingelassen ist. Flugs ist diese geöffnet und das Metallteil sowie das Stück Eisen herausgenommen. Beides wird im Inventar miteinander benutzt; das Resultat ist ein Marineschlüssel, der beim Öffnen der Kommandobrücke hilfreich ist. Suchen Sie die Schlafkojen auf, wo im Schrank ein Stapel Papiere liegt. Speichern Sie ab und suchen dann erneut die Kommandobrücke auf.

Hier trifft man wieder auf einen der Prisoners of Ice. Nun muß Ryan es schaffen, innerhalb kürzester Zeit Lloyds Schlüssel mit dem mickrigen Knopf (rechts im Bild) zu benutzen. Es bleiben nur noch Sekunden, in denen Sie die Leiter hochklettern, das U-Boot verlassen und sich in Sicherheit bringen müssen, ehe die »Victoria« mitsamt dem Prisoner explodiert.

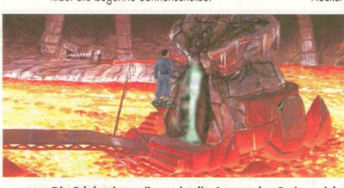
Bei dem Versuch, die Basis erneut zu betreten, wird Ryan von einem der Wachposten aufgehalten, doch Doc Trevors ist rechtzeitig zur Stelle und nimmt uns mit in seine Praxis. Hier erfahren Sie mehr über Hamsun. Der Doktor zeigt einige Blutproben des Polarforschers sowie eine Illustration in einem Buch. Plötzlich steht die Krankenschwester geschockt in der Tür.

Ryan und Trevors stürmen ins Behandlungszimmer, wo Quincy von einem der Biester vernascht wird. Automatisch zeichnet unser Held ein Pentagramm auf den Boden.

In Trevors Büro läßt Ryan die Nadel auf dem Schreibtisch mitgehen und sticht damit in die Karte an der Wand in Sears Büro (einen Stock höher), mit der man diese wegbewegt. Ryan befördert ein Versteck zu Tage, in dem sich ein Bericht sowie ein seltsamer Stein befinden. Laufen Sie zurück zu Trevor, wo der Stein mit sich selbst benutzt (der Prisoner muß Sie ansehen!) und somit das Ungeheuer getötet wird. Nachdem Ryan Quincys Karteikarten eingesteckt hat, findet er sich wenig später in Buenos Aires wieder.

Willkommen in Buenos Aires

Sehen Sie sich zuerst etwas um und suchen Sie danach das Museum auf. Läuft Ryan hier ebenfalls ein wenig umher, merkt man, daß ihn ein Mann beschattet. Im Gebäude selbst spricht der Held Parkers Tochter Diane an. Hinter dem Tresen befindet sich ein gewisser Hernandez, der wie Diane in ein Gespräch verwickelt wird. Wir werden in ein Nebenzimmer geführt, wo sich einige Herrschaften um Jorge gruppiert heben. Doch da tritt der deutsche Agent, der uns vorhin verfolgt hat, in die Szene und klaut die begehrte Sonnenscheibe.



Die Edelsteine müssen in die Augen des Steingesichts gesteckt werden

Nachdem Hernandez und der Agent getötet wurden, rät Jorge, schleunigst in einem Geheimgang zu verschwinden, und gibt eine Seite des Buchs mit auf den Weg. Begeben Sie sich nun in den Vorraum des Museums, wo die hintere Glastür geöffnet wird. Nicht weit entfernt vom Eingang wird Ryan erneut fündig: Ein Blindenstock und ein Stoß Bücher gesellen sich in sein Inventar. Suchen Sie nun mit dem Cursor in der dritten Buchreihe von unten herum, bis Sie ein einzelnes Buch anklicken können. Wird dieses bewegt, öffnet sich ein weiterer Geheimgang, durch den man eine Etage nach oben kommt. Hier wird der vorhin gefundene Stock in die Leiter eingesetzt und ein weiteres Stockwerk nach oben geklettert. In der dritten Reihe des zweiten Regals von links befinden sich einige leere Stellen (als »leere Plätze« anklickbar). Sie müssen die Bücher in die ursprüngliche Reihenfolge (Sophokles, Shakespeare, Goethe) einsortieren, worauf eine verborgene Treppe erscheint. Oben angekommen findet sich eine weitere Treppe (rechts), die ebenfalls erklommen wird. Nun drückt Ryan die rechte Statue ein wenig, damit sich in der mittleren Säule ein weiteres Versteck zeigt. Diesem entnimmt er einen Schlüssel, womit er die Terrassentür öffnet.

Draußen erklimmt der Held die Venusstatue, springt auf die Jupiterstatue und sieht sich dort die Diskusscheibe näher an. Kaum hat er diese in die Hände genommen, erscheinen die bösen Buben auf der Bildfläche, die Ryan und Diane in die Schloßadler-Basis schleppen.

Um aus der Zelle auszubrechen, nimmt sich Ryan den Eßnapf, den Löffel und den Becher vom Tisch. In dem Moment, als die Wachen an der Tür wegsehen, kratzen wir mit dem Löffel an die Wand. Von Parker, mit dem wir Kontakt aufnehmen, erfahren wir Einzelheiten, während Diane, Hamsun und schließlich auch Parker abgeführt werden.

Ryan selbst soll einen Brief schreiben und nach Washington schicken. Schieben Sie stattdessen den Tisch in die Mitte des Raumes und werfen das Briefpapier ins Waschbecken. Die Überschwemmung lockt den Wachmann ins Zimmer, worauf Ryan den Hocker nimmt und wirft. Er klaut den Schlüssel, stellt den Hocker auf den Tisch und kommt so an den Lüftungsschacht in der Decke, durch den er flieht.

In der Höhle bewegt Ryan den Stalagmit im Hintergrund und schiebt so die Steinplatte beiseite. Die sich dahinter befindenden Edelsteine (Amethyst und Rubin) steckt man ein. Auf der rechten Seite des Gewölbes befindet sich ein riesiges Steingesicht, in welches prima die eben gefundenen Steine hineinpassen (Rubin links, Amethyst rechts). Zum Vorschein kommt ein Altar, der betreten wird. Hier trifft man auf Dutzende von eingefrorenen Biestern. In der Lore rechts liegt ein Brecheisen, das auch in den Rucksack gesteckt wird.

Flucht aus der Höhle

Der lavaumflossene Stein in der Mitte des Bildschirms wird mit unserem neuen Werkzeug herausgestemmt. Die Lava bricht vollständig in den Vorraum ein und Ryan hält das Brecheisen hinein. Mit dem glühenden Eisen schmelzen wir das eingefrorene Rad der Lore auf (abspeichern!) und schieben sie zum Eingang, wo uns ein Prisoner erwartet. Nachdem er die Lore etwas angeschubst hat, rennt Ryan sofort in Richtung Ausgang. Im nächsten Raum wirft er das Brecheisen in den Ventilator und betritt den Schacht.

Kaum haben die deutschen Soldaten ihren Posten verlassen, tritt ein Prisoner of Ice ins Bild. Wir öffnen das Gitter des Schachtes, springen heraus und verwenden das Buch ein weiteres Mal, um dem Prisoner den Garaus zu machen. Treten Sie durch das Sonnentor, worauf Sie auf eine andere Ebene gelangen. Hier sieht man sich die Metallmarke am Fuß des Tores an. Jetzt suchen Sie die Gegend nach einer Batterie, zwei Stickstoffladungen, einen Kolben, einem Lauf sowie einem Mittelteil ab.

Benutzen Sie den Computer und schalten Sie den Scanner (Hintergrund) an. Es werden der Kolben, das Mittelteil sowie der Lauf auf den Scanner benutzt. Das Resultat ist eine Waffe (F.N.D.), mit der Ryan den Steinblock links zerstört. Im Schrank liegen eine weitere Sonnenscheibe sowie ein Stein, die Sie beim Sonnentor mit der Scheibe und Ryan verwenden. Der geht automatisch in den »Scannerraum« zurück, wo er auf einen weiteren Prisoner trifft.

Diesen beseitigt Ryan, indem er die Buchseite mit sich selbst benutzt. Daraufhin schicken Sie alle Gefangenen durch das Tor (abspeichern!). Es folgt eine Zeitreise zurück zum Museum in Buenos Aires, wo der deutsche Agent auf den armen Hernandez zielt. Ryan entreißt dem Mörder die Waffe und richtet sie auf ihn. Es folgt eine weitere Zwischensequenz.

Das große Finale

Beim Zauberer angekommen, ziehen wir den Ring an der Wand. Plötzlich erhebt sich eine Säule aus dem Boden, auf deren Relief Ryan den Stein legt. Im folgenden Puzzle muß man acht Symbole nach Fantasyfiguren und Elementen ordnen, worauf ein Buch erscheint. Legen Sie den Stein auf den Schmöker und schon ist der Held um ein blinkendes Schwert reicher. Die blauen Gestalten werden mit dem Schwert beseitigt und das Brotmesser auf das Buch gelegt. Das Gitter öffnet sich und Ryan betritt eine Grotte. Hier steigt er in das Boot, paddelt zu Sears und fragt ihn über Howard Parker aus. Treibt man ein zweites Mal auf Sears zu, erkundigt man sich nach John T.Parker und beim dritten Mal nach den Großen Alten. Es folgt eine kleine Sequenz, in der sich Ryan und Sears in die Augen starren, danach ergreift der Spieler schnell das Seil.

Im nächsten Gewölbe finden wir drei Schädel vor. Mit dem Schwert wird der rechte zerschlagen, worauf Sand in die Schlucht rieselt und Ryan diese passiert. Steigen Sie kurz auf die Steinplatte (unterer Bildschirmbereich) und die Tür im großen Schädel rechts öffnet sich (abspeichern!). Hier treffen wir auf Dietrich und den Magier Narachamous. Benutzen Sie Ihr Schwert dreimal mit Ryan. Bleibt nur noch, das Buch auf den Stein zu werfen, um eine von zwei möglichen Endsequenzen zu betrachten. (fs)

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	44.-
Across the Rhine *	d	2	89.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Aufschwung Ost	d	2	77.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-
Descent	e/d	1	75.-

Lösungsbuch (dt)
Full Throttle (Vollgas) * 19.-

Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	49.-
Fußball Total	d	4	84.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hardball 4 *	d	7	99.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Heretic *	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Joy of Sex	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick`n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Mad News Extrablatt	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar Racing	e/d	2	74.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Rally Championship	d	1	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD** für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	84.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-

Lösungsbuch (dt)
Flight of the Amazon Queen 19.-

Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	79.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur *	d	3	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Whales Voyage II *	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X.	d	2	35.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	419.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	439.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1		24.-
Das Schwarze Auge 2		24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld *		19.-
Dungeon Master II *		19.-
Ecstatica		19.-
Flight of the Amazon Queen		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King`s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.-
Ravenloft Stoneprophet		19.-
Sam & Max		19.-
Superhero League of Hoboken		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Vollgas		19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
11 th Hour *		19.-
Phantasmagoria *		19.-
Space Quest 6 *		19.-
Stonekeep *		19.-

Unsere Spiele des Monats:

Hi-Octane

Nach Magic Carpet der nächste Überflieger von Bullfrog. SVGA-Auflösung und 12-Spieler Mode.

Komplett deutsch nur 89.-

Simon the Sorcerer II *

Das Abenteuer gehr weiter...

Komplett deutsch nur 76.-

Top - Spiele auf CD ROM

Phantasmagoria *
7CD's!!
Komplett deutsch nur 89.-

Biing *
Die total verrückte Krankenhaus Simulation!
Komplett deutsch nur 69.-

Last Dynasty * Space Quest VI *
Komplett deutsch je nur 75.-

Command & Conquer *
Anleitung deutsch nur 88.-

T.F.X.
Der Klassiker zum Sonderpreis!
Komplett deutsch 35.-

Micro Machines II *
Das Rennen geht weiter!
Komplett deutsch nur 88.-

EA Sports Rugby *
Anleitung deutsch nur 69.-

Bloodwings *
Actionadventure vom Feinsten!
Anleitung deutsch nur 88.-

Star Trek - A Final Unity *
Ein MUSS für alle Trekki-Fans
Komplett deutsch nur 89.-

Prisoner of Ice
PC Spiel: 2 Sterne! PC Player 74%
Komplett deutsch nur 89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

Turbo-Tips zu »Slipstream 5000«

Volle Kanne

Ihr Gleiter hat nach einer Runde »Slipstream 5000« nur noch Schrottwert und Sie sind Letzter? Dank der richtigen Strategie zeigen Sie in Zukunft allen Gegnern das Heck.

Roland Meyer legte fleißig die Ohren an, sauste durch alle Tunnels von »Slipstream 5000« und verrät, wie auch Sie Ihre Gegner hinter sich lassen. Alle Tips beziehen sich auf den höchsten Schwierigkeitsgrad.

Allgemeines

Die Auswahl des Fahrzeugs ist ziemlich egal, da alle gleich schnell fliegen. Nervt Sie allerdings ein ganz spezieller Gegner immer wieder, dann wählen Sie diesen und sein Schiff einfach vor der Meisterschaft, und schon sind Sie ihn für immer los.

Die Gegner

Shaman: Er schießt nur aus nächster Nähe mit seinen Blastern, um Sie zu verlangsamen und vorbeizuziehen. Sein Angriffsspruch: »Eiserner Vogel sagt, Du zu langsam«.

Cobra: Er fliegt wie Shaman, nur versucht er zusätzlich, Sie zu rammen und in die Begrenzungen zu drängen. Er kündigt das mit dem Spruch »Cobra ist zurück, achte auf Deinen Rücken« an. Das ist absolut wörtlich zu nehmen.

Horst: Bevor er Fragment-Raketen abschießt, kündigt er das mit »Achtung, Achtung!« an. Ändern Sie dann schleunigst Höhe und Flugrichtung, um einem Treffer zu entgehen.

Slayed: Wenn er den Turbo gezündet hat, schießt er Bomber-Missiles auf Sie ab und rauscht vorbei. Seine Angriffe werden kurz vorher mit den Worten »Zittere, denn hier kommt Slayed« eingeleitet. Bei ihm fliegen Sie am besten wie bei Horst. Slayed fährt absolut schonungslos, was ihn und andere Fahrer betrifft.

Ted »Malibu« Beach: Der beste Gegner im Spiel, was die Pilotenfähigkeiten betrifft, denn so wie er rast keiner um die Ecken. Er schießt sehr selten mit seinen Blastern und feuert nie Raketen ab. Seine Besonderheit ist das Überholen in unübersichtlichen Kurven mit vollem Turbo, dies kündigt er mit dem Spruch »Wellenreiten auf der Welle« an. »Malibu« ist schwer zu treffen, da er ständig Höhe und Richtung wechselt. Er fliegt praktisch nie in die Reparaturzone ein und ist meistens unter den beiden führenden Gegnern anzutreffen. Am besten kommt man an ihm auf einer langen Geraden vorbei, indem man eine Salve Blasterschüsse abfeuert, gefolgt von ein oder zwei Missiles.

Isis the Crisis: Sie ist eine unangenehme Gegnerin, weil sie meistens hinter Ihnen bleibt, auch wenn sie überholen könnte. Isis heizt Ihnen mit Blastern, Raketen und dem Turbo ein. Sie fliegt ebenfalls selten in die Boxengasse und ist der schwerste Gegner auf dem Ägypten-Parcours, da sie dort einen Heimvorteil hat.

Kin und Gin Matsu: Die beiden finden es toll, Sie mit Hypnotech-Raketen zu beschießen, denn diese legen für fünf Sekunden die gesamte Steuerung lahm und Sie finden sich plötzlich in der Streckenbegrenzung und auf dem letzten Platz im Rennen wieder. Von ihnen sollte man sich möglichst fernhalten, überholen Sie nur, wenn Sie die beiden vorher mit Blastern und Raketen eingedeckt haben, und selbst dann nur in kurvigem Gelände mit voll eingeschaltetem Turbo. Die beiden sind sehr gute Piloten, wechseln oft Flughöhe sowie -richtung und sind ernstzunehmende Gegner auf allen Strecken.

Rysho: Er greift hinterhältig bevorzugt in kurvenreichem Gelände an und warnt Sie mit »Schau mal nach hinten«. Wenn Sie dann schauen, ist es auch schon zu spät und seine Raketen schlagen bei Ihnen ein. Rysho ist in der Lage, Sie innerhalb von Sekunden vom ersten auf den letzten Platz zu befördern, weil er mehrere Raketen auf einmal abfeuert und sein Angriff schwerste Schäden am Fahrzeug zur Folge hat. Am besten wimmelt man ihn wie Isis ab. Zusammen mit Kin und Gin ist er der stärkste Gegner auf dem Tokio-Rundflug.

Victoria Venice: Sie ist die am wenigsten begabte Pilotin überhaupt. Hat man sie mit dem Turbo einmal überholt, sieht man sie nur noch selten. Aber Achtung: Sie nebelt Sie gerne mit Rauchbomben ein, bevor Sie überholen und das ist besonders in Kurven nicht ganz ungefährlich. Ein lautes »Party« aus dem Funkgerät ist ihr Angriffssignal. Bevorzugt verwendet sie den Disrupter, die gefährlichste Waffe, der größte Schäden anrichtet. Deshalb nehmen Sie ständig schnelle Richtungswechsel vor, wenn Victoria hinter Ihnen hängt.

Charles Edward »Eddy« Royce: Er läßt sich nur schwer abschütteln, wenn er seine Lieblingstaktik verwendet. »Eddy« verlangsamt Sie mit Blasterschüssen, setzt sich vor Ihren Gleiter und nimmt seine Geschwindigkeit weg, so daß Sie voll in ihn reinknallen. Er ist an einem Sieg wenig interessiert und will Sie nur aufhalten. Deshalb überholen Sie nur, wenn Sie genug Turboenergie haben. Am gefährlichsten ist er in London, denn von dort stammt er. Sein Angriffsspruch lautet »Du fliegst ja immer noch, und das in Deinem Alter«.

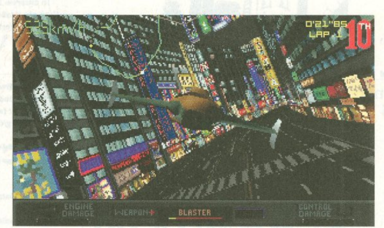


Ohne den stärksten Turbo sind Sie in Norwegen aufgeschmissen

Aufrüstung

Kaufen Sie zu Beginn der Meisterschaft auf keinen Fall Waffen, sondern legen Sie sich für 750 Dollar den nächstbesten Turbo zu. Auch damit wird man es schwer haben, einen der ersten sechs Plätze zu belegen, aber mit dem Standardturbo kommt man noch weniger auf einen Rang, der Punkte und damit auch Geld einbringt.

Nach spätestens dem vierten Rennen (London) sollten Sie soviel Finanzen zusammen haben, um sich den »Tech-Tech« Superturbo zuzulegen. Hat man den »Tech-Tech« erstmal, fährt man praktisch immer unter den ersten Drei mit, weil das Maschinchen eine extrem lange Brenndauer hat und man dadurch auf die höchste Geschwindigkeit überhaupt kommt.
In der normalen Endgeschwindigkeit (ohne Turbo) sind die verschiedenen Aggregate allesamt gleichauf. Tip: Die meisten Gegner schonen ihren Turbo in der Regel bis zur letzten Runde. Hier versuchen sie dann, kurz vom Ziel an Ihnen vorbeizuziehen, deshalb heben Sie eine Turboladung immer bis kurz vor Ende der letzten Runde auf, es sei denn, die Gegner sind meilenweit entfernt. Als nächstes rüsten Sie Ihr Gefährt mit dem Charger, Targetter und Loader auf (in dieser Reihenfolge!) und legen sich erst dann vom mühsam erkämpften Geld Waffen zu.
Eine Anmerkung zu den Waffen: Feuert man eine Hypnotech-Rakete ab, wenn man die Turbos eingeschaltet hat, wird man selbst getroffen! Die Dinger sind sehr langsam, alle anderen Waffenarten dürfen dagegen zu jeder Zeit abgefeuert werden.



Die Kurven in Tokio lassen sich mit Vollgas durchfliegen

Die Rennstrecken

Wer darauf vertraut, was Lyall Mint oder Crystal Eyes so an Kommentaren bei ihrem Testflug über die einzelnen Rennstrecken abgeben, braucht sich gar nicht erst ans Steuer zu setzen. Die Wirklichkeit sieht folgendermaßen aus:
Grand Canyon: Fliegen Sie möglichst tief, da die Gegner meist an der oberen Grenze flitzen. Die Strecke hat lange Geraden, also sparen Sie sich den Turbo für diese Abschnitte, da Sie sonst regelrecht von Blastern und Raketen zerlegt werden. Hier ist es wichtig, möglichst viele Turbo- und Boostersymbole aufzusammeln, sonst ist man schnell weg vom Fenster.
Chicago: Eine sehr unübersichtliche Strecke, mit vielen engen Kurven. Fliegen Sie immer durch die blaue Reparaturzone, dadurch überholen Sie spielend die Gegner, die sich hier durch einen längeren Streckenabschnitt mit einer gemeinen Kurve quälen, die einem sonst meist zum Verhängnis wird. Man umfährt so nicht nur die Gegner, sondern hat auch immer ein heiles Gefährt mit vollaufgeladenem Turbo, den man sofort nach der Boxengasse einsetzt.



»Slayed« nimmt wenig Rücksicht auf Verluste

Amazonas: Am Start überschütten Sie die Gegner mit Laserfeuer, bis Ihr Gleiter Höchstgeschwindigkeit erreicht hat. Dann schalten Sie sofort den Turbo ein, damit Sie sich nach dessen Ausbrennen auf dem ersten oder zweiten Platz befinden. Nun variieren Sie noch etwas die Flughöhe, sammeln einen Turbo- oder Boosterbonus auf und fliegen den Rest der Strecke allein und in Ruhe an erster Stelle bis ins Ziel.
London: Der Knackpunkt dieser Strecke ist die Tunneleinfahrt, die laut Lyall Mint in seinem Testflug die »Kurve des Todes« genannt wird. Sämtliche Gegner fliegen hier in einem weitem Linksbogen ein, was Zeit kostet. Wenn man die Einfahrt direkt anfliegt, kurz vorher abbremst und danach mit Turbopower voll beschleunigt, hängt man jeden Gegner ab. Auch hier sollte man wie in Chicago immer durch die Boxengasse fliegen, die in diesem Fall keinen Umweg darstellt und den Turbo immer schön aufpowert (Die »Kurve des Todes« folgt kurz nach der Boxengasse). Außerdem gabelt sich diese Strecke in den Tunnels einmal und die Gegner fliegen immer den rechten Abschnitt. Wer clever ist, nimmt hier die nur unmerklich längere linke Trasse und wird so nicht von hinten beschossen. Der rechte Streckenabschnitt geht nämlich lange ohne Kurven nur geradeaus und die Gegner haben so freies Schußfeld.
Norwegen: Gehen Sie so vor wie am Amazonas, vorausgesetzt, Sie haben den stärksten Turbo eingebaut. Diesen sollten Sie inzwischen unbedingt gekauft haben, andernfalls starten Sie das Spiel neu, denn die folgenden Strecken sind ohne ihn nicht zu gewinnen! Auch in Norwegen gilt, in jeder der sechs Runden die Boxengasse anzufliegen. Nach der Boxengasse wird's verflixt eng, es geht einmal scharf links und dann ohne Schub scharf rechts, bis die Brücke in Sicht kommt. Nun schalten Sie den Turbo ein (es geht geradeaus bis weit hinter die Ziellinie) und Sie können so richtig aufdrehen und alle Gegner abhängen.
Ägypten: Hier gibt es kein Patentrezept. Wer einmal in die Boxengasse fliegt, hat kaum noch eine Chance, da dies einen riesigen Umweg bedeutet. Die Strecke ist schwierig, weil sie sehr eng und voller vertikaler Kurswechsel ist.
Frankreich: Diese angeblich schwerste Strecke fliegt sich problemlos, Sie müssen allerdings jeden Meter des Kurses im Kopf haben. Es ist die längste Distanz und sie besitzt zwei sehr gemeine Abschnitte. Beim Start decken Sie die Gegner (egal welche) mit allen verfügbaren Waffen ein, da Sie die Kontrahenten hinterher sowieso nicht mehr zu Gesicht bekommen. Nach der Einfahrt in die Tunnel und der Senke nach dem Start schalten Sie den Turbo ein und schon sind Sie Erster. Es sind zwar sehr viele Kurven, aber es geht zuerst immer rechts herum. Nun sammeln Sie noch einen Boosterbonus ein und fliegen in Ruhe dem Sieg entgegen. Die Streckenabschnitte, auf denen Sie voll beschleunigen dürfen sind einmal beim Start nach der Senke (nur Rechtskurven), der zweite nach Durchflug der Katakomben (alles Linkskurven). Gemeine Stellen: Die Senke gleich nach dem Start und die vertikale Aufwärtsstrecke, an denen die Tunnels wechseln; nehmen Sie hier Gas weg.
Hawaii: Beschleunigungspunkte sind die zweite Kurve nach dem Start und nach dem Verlassen der Tunnels Richtung Zielgerade. Achtung: Bei der Tunneleinfahrt nach dem See wird's ziemlich eng und die drei folgenden Rechtskurven sollte man mit reduziertem Gas durchfliegen.
Tokio: Die gefährlichsten Gegner sind Rysho sowie Kin und Gin. Beschleunigen dürfen Sie auf allen Geraden und der vertikalen Aufwärtsstrecke. Hier lohnt es sich möglicherweise, ständig durch die Boxengasse zu fliegen, da man sich den Berg und den Talabschnitt erspart. Dieser führt nur geradeaus und Sie müssen dort in den meisten Fällen viele Treffer einstecken, falls Sie keine Turbopower haben. An der Gabelung nehmen Sie den kürzeren Weg, erst rechts und dann links um den Hochhausblock herum. Die Kurven dieser Strecke sind alle ohne Abbremsen zu durchfliegen und recht weitläufig.
New York: Das ist die schwerste Distanz überhaupt, da man kein Gefühl für die Flughöhe hat, weil der Hintergrund (Himmel und Wasser) dunkelblau sind. Außerdem ist es der niedrigste Kurs und es gibt keinen Platz zum ausweichen. Zwei sehr gefährliche Haarnadelkurven, die nur mit reduziertem Gas zu durchfliegen sind, sind weitere Hindernisse. Die Boxengasse stellt einen Umweg dar, den Sie möglichst vermeiden sollten, auch wenn es schwer ist. **(fs)**

Tuning Tips zu »NASCAR Racing«

SPOILER-POWER

Die richtige Einstellung des Autos ist bei »NASCAR Racing« genauso wichtig wie gefühlvolles Lenken. Wir zeigen das optimale Tuning und geben Tips zu allen Strecken.

Die letzten Wochen saß unser Leser Jens Böckel mit Helm und Lenkrad vor dem PC und tüftelte die Feinheiten von »NASCAR Racing« aus. Seine Tuning-Einstellungen machen aber nur mit seinen Tips zur Fahrweise Sinn, andere Setups kommen anderen Fahrstilen entgegen.

Atlanta

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne	50psi	50psi
Rechts hinten	51psi	51psi
Links hinten	51psi	51psi
Links vorne	46psi	46psi
Stagger:	-1.500″	1.500″
Spoiler:		
Vorne:	3.5″	3.5″
Hinten:	40°	40°
Radsturz:		
Rechts vorne:	-2.90°	-2.90°
Links vorne:	+50°	70°
Lenkrad:	6°	6°
Gangschaltung:		
1.	9.80	9.80
2.	6.00	6.00
3.	4.30	4.30
4.	-3.70	-3.70

Beim Anfahren der Kurven in der ersten Runde lassen Sie sich in den Kurven rollen und geben erst ab 170mph wieder Gas. Dagegen ist es in der zweiten Runde aufgrund des Windes besser, vor der Kurve ein wenig zu bremsen, um nicht ins Schleudern zu geraten.

Bristol

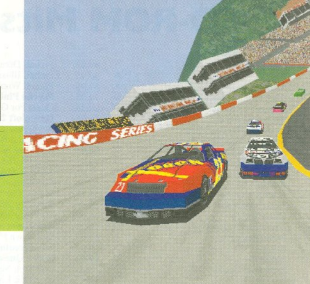
Grundsätzlich sollten Sie die helle Bahn nicht verlassen, da das Auto durch den Knick ausbrechen kann. Bevor man die Kurven anfährt, drosselt man die Geschwindigkeit auf ca. 130mph. Anschließend lassen Sie sich rollen und geben ab 115mph wieder Gas. Falls die Geschwindigkeit des Wagens unter 115mph fällt, verzichtet man kurzzeitig auf Lenkaktionen.

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	48psi	48psi
Rechts hinten:	50psi	50psi
Links hinten:	50psi	50psi
Links vorne:	47psi	47psi
Stagger:	-1.500″	-1.500″
Spoiler:		
Vorne:	3.5″	3.5″
Hinten:	40°	40°
Radsturz:		
Rechts vorne:	-2.70°	-2.70°
Links vorne:	+2.20°	+2.20°
Lenkrad:	8°	8°
Gangschaltung:		
1.	9.80	9.80
2.	7.00	7.00
3.	5.70	5.80
4.	4.90	5.10

Darlington

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	49psi	49psi
Rechts hinten:	51psi	51psi
Links hinten:	50psi	50psi
Links vorne:	50psi	50psi
Stagger:	0.000″	0.000″
Spoiler:		
Vorne:	3.5″	3.5″
Hinten:	40°	45°
Radsturz:		
Rechts vorne:	-2.50°	-2.50°
Links vorne:	+0.30°	+0.30°
Lenkrad:	8°	8°
Gangschaltung:		
1.	9.80	9.80
2.	6.00	6.00
3.	4.40	4.40
4.	4.00	4.00

Auf dieser Strecke lenken Sie – nachdem eine Kurve fast durchfahren ist – nur vorsichtig, da Sie sonst leicht gegen die Seitenbegrenzung prallen. In der ersten Kurve (mit dem roten Gebäude) muß das Auto auf ca. 160mph abgebremst werden. Dann läßt man sich bis 145mph rollen und gibt Gas. In die darauffolgende Kurve rollen Sie einfach hinein und treten bei 160mph wieder aufs Gas, aber mit sehr viel Gefühl, denn die Kurve hat es in sich! Da hier Bodenwellen sind, könnte das Heck des Wagens wegrutschen, so daß die Kurve nicht ganz ausgefahren werden kann. Lassen Sie sich deshalb nicht ganz zur Bande heraustragen, sondern schließen Sie die Kurve etwas früher ab.



Bleiben Sie in Bristol möglichst auf der hellen Bahn

Louden

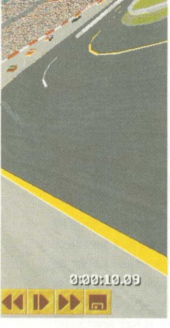
	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	53psi	53psi
Rechts hinten:	53psi	56psi
Links hinten:	60psi	60psi
Links vorne:	60psi	60psi
Stagger:	#-1.500″	-1.500″
Spoiler:		
Vorne:	3.5″	3.5″
Hinten:	60°	60°
Radsturz:		
Rechts vorne:	-2.40°	-2.40°
Links vorne:	-0.50°	-0.50°
Lenkrad:	9°	9°
Gangschaltung:		
1.	9.80	9.80
2.	6.50	6.50
3.	5.40	5.40
4.	4.70	4.70

Sie dürfen niemals bremsen und dann das Lenkrad voll einschlagen (Lastwechsel), sondern lenken mit der Bremse ein und gehen in der Kurve von der Bremse. Es gibt diesmal drei verschiedene Möglichkeiten, die Kurven zu fahren: Erst die Geschwindigkeit auf 110mph drosseln, dann rollen lassen (Tempo 100mph halten) und beim Verlassen der Kurve vorsichtig beschleunigen. Oder Sie fahren »eine Ecke in die Kurve«. Das heißt, der Wagen wird etwas später abgebremst und man läßt ihn von der Ideallinie nach außen rutschen und beschleunigt ab 95mph wieder mit Vollgas. Der Vorteil: Man bekommt eine höhere Geschwindigkeit auf den Geraden. Nachteil: Langsamere Kurvendurchfahrt.

Bei der schnellsten Möglichkeit fährt man noch länger mit Höchstgeschwindigkeit in die Kurve, bremst kurz ab und schlittert mit über 100mph in die Fahrbahnbegrenzung.

Martinsville

Bevor man auf den hellen Fahrbahnabschnitt kommt, bremst man auf ca. 95mph ab. Dann den Wagen rollen lassen oder wenig abbremsen, das hängt von der



Eingangsgeschwindigkeit ab. Ist die Ideallinie erreicht, wird ab 65mph wieder voll beschleunigt. Vermeiden sollten Sie möglichst das Auffahren des linken Vorderrads auf den Rasen. Der hier eintretende Tempoverlust ist kaum wieder wettzumachen.

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	**49psi**	**49psi**
Rechts hinten:	**51psi**	**51psi**
Links hinten:	**50psi**	**50psi**
Links vorne:	**49psi**	**49psi**
Stagger:	**-1.500″**	**-1.500″**
Spoiler:		
Vorne:	**3.5″**	**3.5″**
Hinten:	**60°**	**60°**
Radsturz:		
Rechts vorne:	**-2.50°**	**-2.60°**
Links vorne:	**-0.50°**	**-0.50°**
Lenkrad:	**10°**	**10°**
Gangschaltung:		
1.	**10.80**	**10.80**
2.	**8.50**	**8.50**
3.	**6.90**	**6.90**
4.	**6.10**	**6.10**

Michigan

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	**49psi**	**49psi**
Rechts hinten:	**51psi**	**51psi**
Links hinten:	**51psi**	**51psi**
Links vorne:	**47psi**	**47psi**
Stagger:	**0.000″**	**-1.500″**
Spoiler:		
Vorne:	**3.5″**	**3.5″**
Hinten:	**40°**	**40°**
Radsturz:		
Rechts vorne:	**-2.40°**	**2.40°**
Links vorne:	**+0.20°**	**+0.20°**
Lenkrad:	**6°**	**6°**
Gangschaltung:		
1.	**9.80**	**9.80**
2.	**6.00**	**6.00**
3.	**4.30**	**4.30**
4.	**3.70**	**3.70**

Bei der ersten Kurve dieser Strecke halten Sie sich genau auf der Ideallinie und achten darauf, das Lenkrad nicht zu stark einzuschlagen. Rutscht man langsam nach außen, korrigieren Sie das durch einen kleinen Bremser. Wenn der Tacho ca. 155mph anzeigt und man sich noch auf der Ideallinie befindet, beschleunigt man voll. Am Kurvenende ist eine Geschwindigkeit von mehr als 170mph nicht schlecht. In die zweiten Kurve sollte man, auf den bereits vorhandenen Reifenspuren auf den Bremsen stehend, schnell hineinfahren. Im Kurvenscheitelpunkt sind 155mph optimal und Sie fahren mit Vollgas aus der Kurve.

Phoenix

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	**52psi**	**52psi**
Rechts hinten:	**56psi**	**56psi**
Links hinten:	**59psi**	**59psi**
Links vorne:	**60psi**	**60psi**
Stagger:	**-1.500′**	**-1.500″**
Spoiler:		
Vorne:	**3.5″**	**3.5″**
Hinten:	**60°**	**60°**
Radsturz:		
Rechts vorne:	**-2.50°**	**-2.50°**
Links vorne:	**-0.50°**	**-0.50°**
Lenkrad:	**9°**	**9°**
Gangschaltung:		
1.	**9.80**	**9.80**
2.	**6.00**	**6.00**
3.	**5.30**	**5.30**
4.	**4.70**	**4.70**

Vor der ersten Kurve (Hochhaus) muß kräftig abgebremst werden. Wie in Louden ist hier der Bremszeitpunkt abzupassen. Optimal sind ca. 90 bis 95mph im Kurvenscheitelpunkt. Die Kurve wird an ihrem Ende breiter, so daß ein gutes Herausbeschleunigen möglich ist. Die zweite Krümmung der Strecke – mehr ein Knick in der Fahrbahn – ist schwierig zu meistern. Eine gute Durchfahrt wird dann möglich, wenn man schon kurz vor den vorhandenen Reifenspuren einlenkt und mit den linken Rädern über den Rasen fährt. Wenn der Tacho 140mph anzeigt, sollte man sich erst einmal durchrollen lassen. Ideal ist eine Geschwindigkeit von 140mph nach dem Verlassen der Kurve. Vor der dritten Kurve bremsen Sie kräftig. Mit 100 bis 105mph wird diese gut und ohne Schleudergefahr durchfahren. Im Endbereich geben Sie wieder Vollgas, da sich auch diese Kurve verbreitert.

Watkins Glen

Die Start- und Zielgerade sollte mit wenigstens 120mph (dabei links halten) überquert werden. Am Ende der Geraden wird die Begrenzungsmauer hellblau. Sieht man den Beginn des Hellblauen an der linken Strebe des Cockpits, muß man möglichst stark abbremsen (ohne Lenkbewegungen!). Die folgende Kurve sollte beim Durchbeschleunigen mit 70mph, beim Durchrollen mit 80mph genommen werden.

Die Rechts-Links-Kombination fährt man am besten mit 110mph an, läßt sich in die erste Rechtskurve rollen und beschleunigt ab ca. 100mph ohne Unterbrechung mit voller »Energie«. Wichtig ist dabei vor allem der Ausgang der Linkskurve! Nur wenn man hier ganz links fährt und nicht auf die Fahrbahn driftet, verläßt man die nachfolgende Rechtskurve mit über 130mph. Auf der langen Geraden bleibt man am besten immer in der Mitte. Wenn das rote Schild am A-Holm vorbeizieht (ca. 170mph), bremsen Sie sofort ohne jegliche Lenkmanöver ab. Ab 90mph lassen Sie sich rollen und fahren über den Rasen in die Schikane hinein. Man gibt erst am Ende der Schikane wieder Gas. In der nächsten Kurve sind 85mph angebracht. Dann beschleunigen Sie aus der Kurve heraus und fahren auf der nachfolgenden Geraden rechts. Ist das erste rote Schild kurz vor der mittleren Strebe und haben Sie ca. 165mph auf dem Tacho, bremsen Sie das Auto auf 90 bis 100mph ab.

In die Linkskurve lenken Sie schon vor den Reifenspuren ein und fahren leicht über den Rasen. Vor der letzten Rechtskurve drosselt man die Geschwindigkeit unter 80mph und schneidet die Kurve bis an die rechte Wand.

	Rennen	Qualifikation
Reifen		
Rechts vorne:	**49psi**	**49psi**
Rechts hinten:	**51psi**	**51psi**
Links hinten:	**50psi**	**50psi**
Links vorne:	**49psi**	**49psi**
Stagger:	**0.000″**	**0.000″**
Spoiler:		
Vorne:	**3.5″**	**3.5″**
Hinten:	**50°**	**45°**
Radsturz:		
Rechts vorne:	**-2.10°**	**-2.10°**
Links vorne:	**-2.10°**	**-2.10°**
Lenkrad:	**10°**	**10°**
Gangschaltung:		
1.	**9.80**	**9.80**
2.	**6.50**	**6.50**
3.	**5.00**	**5.00**
4.	**-4.30**	**-4.30**

Talladega

	Rennen	Qualifikation
Reifen:		
Rechts vorne:	**49psi**	**49psi**
Rechts hinten:	**51psi**	**51psi**
Links hinten:	**50psi**	**50psi**
Links vorne:	**49psi**	**49psi**
Stagger:	**-1.500″**	**1.500″**
Spoiler:		
Vorne:	**5.0″**	**5.0″**
Hinten:	**40°**	**40°**
Radsturz:		
Rechts vorne:	**-1.80°**	**1.60°**
Links vorne:	**+0.10°**	**0.10°**
Lenkrad:	**5°**	**5°**
Gangschaltung:		
1.	**9.80**	**9.80**
2.	**6.00**	**6.00**
3.	**4.00**	**4.10**
4.	**3.50**	**3.60**

Auf dieser Strecke dürfen Sie immer Gas geben. Man muß nur beim Knick vor Start und Ziel aufpassen. Sie kommen mit ca. 188mph aus der Kurve und bremsen ab Anfang der Straßenmarkierungen auf mindestens 170mph ab. Wer nur auf 180mph abbremst, kommt nicht ohne Beulen davon. (fs)

KOMPLETTLÖSUNG »Presumed Guilty«

SCHULDSPRUCH

Pixelgroße Gegenstände erschweren die Lösung von »Presumed Guilty«. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen auf die Sprünge.

Die Galaxis muß gerettet werden und prompt ist unser Leser Christian Masson zur Stelle und greift beim Psygnosis-Adventure »Presumed Guilty« Jack T. Ladd und Ysanne unter die Arme. Seine Lösung für beide Varianten hilft auch Ihnen in allen kniffligen Lagen.

Die Spielregeln für das Casino auf Gelt sind folgende: Ein hohles Symbol schlägt immer ein volles Symbol, das volle Rautensymbol schlägt alle anderen vollen Symbole und legt man neben ein bereits gelegtes Symbol ein gleichartiges bezüglich Form und Farbe, erhält der Gegner drei Punkte. Ein volles Achteck ist die niedrigste Karte und generell ist der Kreis am besten, das Dreieck am schlechtesten. Eine Karte wird nur dann gewertet, wenn sie direkt neben eine andere Karte gelegt wird, aber nicht diagonal.

Lösungsweg für Jack

Nach der Einleitungssequenz findet sich Jack T. Ladd in einer Gefängniszelle auf Ysannes Raumschiff wieder. Um zu entkommen, benutzt er den Lichtschalter neben der Zellentür solange, bis er den Geist aufgibt. Jack teilt den Defekt direkt dem kleinen Wartungsrobotor mit, der die Zellentür öffnet, um den Schaden zu beheben. Jack ist nun frei und verläßt, nachdem er das Essen vom Boden aufgehoben und den Trichter von der Wand genommen hat, den Raum durch die untere der beiden Türen und gelangt in den Reaktorraum. Dort nimmt er den Feuerlöscher, benutzt ihn mit dem »Thermostatic Shield« rechts am Reaktor und teilt die Temperaturveränderung dem Wartungsroboter mit.

Jack verläßt den Raum nach rechts und begibt sich zum Airlock des Raumschiffes. Vom Schrank links nimmt er den Kleiderbügel und biegt ihn per »use«-Befehl auseinander. Anschließend geht er ins Cockpit, vermeidet es aber, durch den Reaktorraum zu laufen, da Ysanne dort mittlerweile beschäftigt ist.

Im Cockpit läßt Jack schnell das Stofftier und die »Pass Card«, die in der Konsole links steckt, in seinem Inventar verschwinden. Er wählt den Umweg über die obere Tür zum Reaktorraum, um Ysanne nicht in die Hände zu geraten und nimmt dort aus dem nun offenstehenden »Panel« des Reaktors den Hyperantrieb. Um diesen endgültig zu beseitigen, begibt sich Jack zum Airlock und öffnet es, indem er die »Pass Card« in das »Control Panel« links neben dem Airlock steckt und den Hyperantrieb ins All wirft. Aus Benzinmangel landet das Raumschiff dann auf Lixa.

Auf Lixa

Bevor Jack das Raumschiff über den Lift beim Airlock verläßt, nimmt er sich den Gaskanister aus der Halterung rechts neben dem Reaktor. Nach dem Gespräch mit Ysanne auf der Planetenoberfläche greift sich Jack den Benzinkanister, der vor dem Schneepflug steht und repariert ihn mit dem klebrigen Essen, das vorher noch in Form gekaut werden muß (»use«). Zwei Bilder weiter rechts findet Jack einen Schlauch, mit dessen Hilfe er Benzin aus dem Schneepflug abzapft. Dazu muß er den Schlauch in die Tanköffnung des Schneepfluges stecken und den Benzinkanister, auf den vorher noch der Trichter gesteckt wird, damit benutzen.

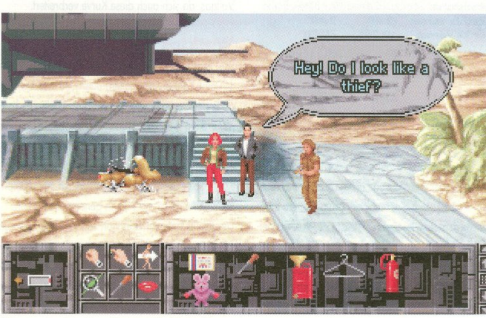
In einem Fach im rechten Teil des Schneepfluges entdeckt Jack einen Schraubenzieher, den er mit der Rakete im Raum nördlich der Gantry benutzt. Nach »use« und »take« hat er den Sprengkopf in seinen Besitz gebracht. Von der linken Seite der Wand dieses Raumes nimmt sich Jack den kleinen Schlüssel und betritt damit den Aufzug nach unten. Im östlichen Raum deponiert er den Sprengkopf (»use«) zwischen dem violetten Gestein und verschafft sich so Zutritt zu einem weiteren Raum.

Dort entdeckt Jack eine Fördermaschine, die er mit dem Schlüssel startet, nachdem er sie aufgetankt hat. Das geförderte Gas läßt sich mit dem Kanister am Ausfluß der Maschine auffangen. Wenn der Behälter wieder in seine Halterung im Reaktorraum des Raumschiffes eingesetzt wird, geht es nach einem kurzen Gespräch mit Ysanne weiter zum nächsten Planeten.

Ärger auf Broygus

Jack geht zum Colonel und unterhält sich mit ihm. Im selben Bild klaut er rasch eines der Halterungsseile der Latrine und begibt sich vor das Raumschiff, wo der Scooter steht. Nachdem er den Schraubenschlüssel vom unteren Treppenabsatz genommen hat, schließt er mit dem Draht den Scooter kurz und benutzt ihn. Vor dem Steingebäude angelangt, lockert Jack mit dem Schraubenschlüssel das Gitter und befestigt es mit Hilfe des Seils am Scooter. Das Fahrzeug wird gestartet, und der Weg in das Innere des Gebäudes ist frei.

Dort nimmt sich Jack das Gyroscope von der Kiste und eilt damit zur Rückseite des Gebäudes, wo er nach einem Klick auf den Panzer Zeuge von Ysannes kühner Befreiungsaktion wird. Um das Gefährt schießbereit zu machen, benutzt Jack die »Cannon Control Box« am hinteren Teil. Nach den Danksagungen der Soldaten geht Jack nach rechts zum Beacon, wird aber von Ysanne weggeschickt, als er ihn benutzen will. Unser Held setzt das Gyroscope wieder in das »Navigation Core« des Reaktors im Raumschiff ein und spricht anschließend mit Ysanne.



Ysanne und Jack müssen die Galaxis retten

Glücksspiel auf Gelt

Ysanne scheint nicht zu wollen, daß Jack sich auf Gelt vergnügt, weshalb er das Schiff nicht verlassen darf. Doch Jack erzählt dem Bordcomputer Booba im Cockpit des Raumschiffes, daß sich Ysanne in Gefahr befände, woraufhin der Rechner Jack aus dem Raumschiff heraus läßt. Leider ist die hübsche Hostess das nächste Hindernis, das der kühne Abenteurer zu überwinden hat. Durch etwas Smalltalk mit dem Herrn im bunten Hemd erfährt Jack, daß dieser eine Reisegruppe erwartet. Also heftet sich Jack an seine Fersen, als er den Raum verläßt und gelangt so in das Herz der Stadt.

Jacks erstes Ziel ist das Casino, wo er prompt am rechten Spieltisch Ysannes Raumschiff verzockt. Als Strafe geht's ab in die Küche, wo er vom Chefkoch den Auftrag erhält, eine spezielle Sauce anzurühren. Mütze auf und losgebrutzelt: erst »Small Jug« (süß), dann »Large Jug« (sauer) und letztendlich »Spices« (bitter). Das Ergebnis kostet der Maître, der Jack sofort aus seinen Diensten entläßt. Unserem Helden wird an der Tür gesagt, daß er sich beim Chef der Stadt melden soll, was er gleich erledigt. Der Vorzimmerdame erzählt Jack, daß er erwartet werde, und betritt den Raum rechts.

Der Chef entpuppt sich als sein alter Freund Tennant, der mit Jacks Ex-Geliebter zusammen ist. Trotz allen Flehens ist Tennant nicht bereit, das Raumschiff wieder herauszugeben. Also wendet Jack sich an Ruthie, die ihn daraufhin im Vorzimmer erwartet und sich nach einem Gespräch bereit erklärt, bei Tennant ein gutes Wort für ihn einzulegen. Wieder in Tennants Büro ist dieser bereit, das Raumschiff für 40 Credits des Casinos rauszurücken. Jack geht entmutigt in die Spielhölle zurück, findet aber an dem Tisch, an dem sein Unglück begann, einen Herrn im braunen Anzug vor, der in seiner Jackentasche genügend Jetons für weitere Spielchen hat.

Verliert Jack des öfteren, ist dieser Herr bereit, ihn in die Regeln des Spiels einzuweihen (siehe Allgemeines). Hat Jack sich die erforderlichen 40 Credits zusammengespielt, gibt er sie Tennant und erhält wie versprochen das Raumschiff zurück. Wieder an Bord unterhält er sich mit Ysanne, und die Reise geht weiter.

Lowe's Planet

Nach dem Notruf und der Landung unterhält sich Jack als erstes mit Narm, der den beiden von unheimlichen Aliens erzählt. Danach spricht er mit dem Anführer der Truppe und erhält den Auftrag, ein Ei dieser Aliens aus der Höhle im Westen zu besorgen. Vor der Höhle bekommt der Hund das Stofftier, so daß Jack sich die Socken aus Narms Schuhen nehmen kann. Durch diesen starken Duft geschützt betritt Jack die Höhlen unbehelligt.

Nach einiger Suche findet er schließlich die begehrten Eier, von denen er eines mitnimmt. Sie finden den Raum mit den Eiern am leichtesten, wenn Sie sich an der Automap im linken unteren Teil des Bildschirms orientieren. Räume auf der Karte, in deren Richtung ein Pfeil weist, sind schon betreten worden. Das Ei gibt Jack dem Anführer und steigt wieder ins Raumschiff. Nach dem üblichen Gespräch mit Ysanne zwingt die beiden eine Panne, auf dem Planeten Haven zu landen.



Haven

Jack betritt den Tempel und spricht weiter rechts mit dem Hohepriester. Danach geht er in den Altarraum, wird dort jedoch von einem Mönch hinausgeworfen. Jack bittet Ysanne, sich um dieses Problem zu kümmern. Nach etwas Umherlauferei betritt Jack erneut den Altarraum und siehe da, den Mönch hat's buchstäblich von den Socken gehauen. Von wilden Hungergefühlen übermannt, stillt Jack seinen Hunger an den leckeren Opfergaben des Altars – sehr zum Unmut der Mönche, die beide Eindringlinge in eine kleine Zelle sperren. Jack entkommt durch einen waghalsigen Sprung aus dem Fenster und betritt die Kellergewölbe nun von der Seeseite.

Im Vorratsraum nimmt er sich den kleinen Sack mit Hefe und wirft ihn im Nachbarraum in das große Holzfaß. Die gärende, blubbernde Masse zwingt den anwesenden Mönch zu einem reinigenden Bade im See. Das nutzt Jack aus, sich dessen Kleider zu bemächtigen. Jetzt nimmt Jack die Blume, die am Eingang des Kellergewölbes neben dem See wächst und zerlegt sie (»use«) in ihre Einzelteile.

In der Gefängniszelle spricht er mit Ysanne (zweimal) über seinen Befreiungsplan. Den Stengel der Pflanze legt er dort auf den Boden, wo er das Grünzeug gepflückt hat, und dann in jedem weiteren Raum auf dem Weg zur Gefängniszelle jeweils ein Blütenblatt, das letzte schließlich direkt in die Gefängniszelle. Danach verläßt Jack den Raum, woraufhin er und Ysanne vor den Hohepriester geführt werden. Ysanne verschwindet durch den »Pillar of Light«. Im Cockpit des Raumschiffes erzählt Jack Booba was passiert ist, worauf der das Schiff zur Raumstation steuert.

In der Raumstation

Jack benutzt im Airlock diesmal das Dock rechts im Bild, um auf die Raumstation zu gelangen. Dort geht er in den Raum mit dem »Pillar of Light« und Ysanne erscheint auf der Bildfläche. Hat er nebenan D'P'Pau ausgehorcht und danach Ysanne, erhält Jack den Hinweis auf das Transatron, dessen eine Hälfte er weiter rechts auf dem Boden findet.

Im Raum mit den Monitoren liegt ein Telefonbuch, das er mit »use« durchstöbert. Jack benutzt die Konsole, um Narm zu Hilfe zu rufen. Dieser erscheint im Raum weiter nördlich. Nach einem kleinen Gespräch gibt Narm Jack den fehlenden Teil des Transatrons, der zusammengefügt nur noch in das Energiefeld (»Dimensional Anomaly«) geworfen werden muß.

Lösungsweg für Ysanne

Ysanne nimmt sich als erstes im Cockpit-Raum den Erste-Hilfe-Kasten und die Lunch-Box, aus denen sie sich mit »use« und »take« die Spritze bzw. das Eßbesteck verschafft. Daraufhin spricht sie mit dem Bordcomputer Booba neben der Konsole im Cockpit und landet das Schiff mittels Konsole (»Survey«, Klick auf Planeten, »Data«, »Land«). Nach einem weiteren Gespräch mit Booba, der ihr ein Cartridge gibt, verläßt sie das Raumschiff mit dem Aufzug im Airlock-Raum.

Auf Lixa

Auf Lixa betritt sie den Raum mit dem Computer, wo sie aus dem linken Laufwerk die Diskette entnimmt. Durch die Diagnose des Cartridges, das Ysanne mit der Computerkonsole benutzt, erfährt sie, daß das Logbuch defekt ist, weshalb sie einfach den »Secondary Computer« (die Platine ist gemeint!) nimmt und diesen in den »Main Computer« einsetzt. Nur noch die Diskette in das andere Laufwerk geschoben, und ab geht's. Doch halt: der Computer fordert eine Zugangsberechtigung. Ysanne geht deshalb in den Raum mit dem Lift und bittet Jack, mit diesem nach unten zu fahren. Ist Jack unten angelangt, schneidet Ysanne mit dem Messer das Seil ab (zweimal) und nimmt es.

Ist das erledigt, ruft sie Jack wieder rauf und fährt selbst mit dem Lift nach unten. Im Raum rechts nimmt sie die Picke vom Boden auf und verknotet diese mit dem Seil. Mit diesem »Enterhaken« überwindet sie die Schlucht im Westen (»use« mit der Höhlendecke). Den Toten im Raum dahinter durchsucht sie und findet als Belohnung eine ID-Karte. Wieder oben beim Computer angelangt, schiebt Ysanne diese in den PCMX..-Slot des Computers. Benutzt sie nun die Konsole, überspielt der Computer wichtige Daten auf die Diskette, die Ysanne Booba gibt.

Sie spricht Booba daraufhin an (zweimal) und erfährt mehr über die Invasion der Aliens. Nur noch schnell die Konsole benutzt und mit »Take Off« hebt das

Raumschiff ab. Sie muß nun erneut die Konsole benutzten und erhält so über »Survey« zwei neue Anflugsstationen, von denen sie per »Data« Broygus auswählt und dort landet.

Kampf auf Broygus

Dort angekommen geht sie direkt zum Colonel und spricht mit diesem über die Eindringlinge und seine weiteren Pläne. Vom Boden hebt sie den Stock auf und benutzt den Fahnenmast, um an die Fahne heranzukommen. Anschließend verläßt Ysanne das Bild nach rechts und holt mit Hilfe des Stocks die Frucht vom Baum. Wenn sie die Spritze mit der Frucht benutzt, erhält sie ein starkes Betäubungsmittel. Vor dem Steingebäude steckt Ysanne die Fahne in das Ölfaß und geht zurück zum Colonel. Beobachtet sie ihn lange genug, legt dieser seine Brille auf der Staffelei ab, von wo sie diese nur schnell genug nehmen muß.

Nun entzündet sie die Fahne mit der Brille und zieht durch die Explosion die Aufmerksamkeit des Soldaten, der hinter dem Gebäude den Panzer bewacht, weg vom Panzer auf den Brand. Ungestört füllt Ysanne das Betäubungsmittel in den Kaffee des Soldaten und sieht zu, wie es ihn umhaut. Im Inneren des Panzers scheitert Ysanne bei der Benutzung der Konsole an einer Sicherheitssperre.

Als sie zum Fenster hinaus guckt, sieht sie glücklicherweise Jack, den sie anweist, die Sperre auszuschalten. Sie braucht an der Konsole nur das rote Dreieck mit den Cursortasten genau in das Innere des Zielquadrates zu steuern und dann zu feuern. Daraufhin verläßt Ysanne den Panzer und benutzt weiter rechts im Bild den Beacon, um die ersten Koordinaten zu erhalten. Wieder zurück im Raumschiff und nach einem weiteren Gespräch mit Booba benutzt Ysanne die Konsole, um diesmal Gelt anzusteuern.

Im Casino auf Gelt

Ysanne bittet die Empfangsdame, sie vorbei zu lassen und gibt sich dabei als Ehefrau von Xanvier Zep aus. Der erste Weg führt ins Casino, wo sie jedoch ohne Erlaubnis des Chefs nicht spielen darf. Also auf zum Chef! Ruthie erzählt sie, daß sie vom Chef die Spielgenehmigung erteilt bekommen möchte und erhält somit Zutritt zu Tennants Büro. Dieser nimmt ihr erstmal das Raumschiff weg, erteilt ihr jedoch die Spielerlaubnis. Ysanne erfährt außerdem von ihm, daß er eine Satellitenschüssel im Auftrag der Aliens verwaltet.

Sie begibt sich ins Casino, wo sie von einem Gast am rechten Tisch erfährt, daß geschummelt wird. Um an Spieljetons zu kommen, flirtet sie mit dem Mann am linken Tisch, der ihr daraufhin soviele Jetons wie nötig leiht. Los geht's mit einigen Runden Blackjack.



Den Sprengkopf finden Sie auf Lixa

Während des Spiels nimmt sich Ysanne irgendeine ihrer Karten vom Tisch und wartet, bis in den folgenden Spielen genau dieselbe Karte nochmals auftaucht, um sie ebenfalls einzustecken. Im Vorzimmer des Chefs erzählt sie Ruthie von der Schummelei im Casino und beweist es Tennant mit den Karten.

Eingeschüchtert gibt er Ysanne das Raumschiff zurück, weigert sich aber, mehr über die Satellitenschüssel (Beacon) und deren Standort zu erzählen. Also geht Ysanne zur Hotelrezeption und spricht mit dem schmierigen Concierge über dessen Verantwortungsbereich und erfährt nach mehrmaligem Nachhaken den Namen der Firma, die für die Reinigung von Tennants Bürofenstern verantwortlich ist. Tennants Vorzimmerdame erzählt sie, daß sie Zutritt zum Büro wünscht und weist sich als Angestellte der Reinigungsfirma aus.

Daraufhin erhält sie die Fensterschlüssel und betritt das Büro. Nachdem Ysanne das Fenster mit dem Schlüssel geöffnet hat, klettert sie an der Hausfassade hoch zum Dach (»walk to Ledge«). Oben angelangt benutzt sie den Beacon und erfährt so weitere Koordinaten. Zurück im Cockpit des Raumschiffes und nach einem Gespräch mit Booba hebt sie mittels der Konsole ab. Plötzlich teilt ihr Booba etwas von einem Hilferuf mit, woraufhin die Konsole erneut benutzt wird, um Lowe's Planet anzusteuern.

Lowe's Planet

Hier spricht Ysanne mit Narm und anschließend mit dem Anführer der Rebellen, der sie bittet, das Oberalien auszuschalten. Also läuft sie Richtung Westen, wo sie vor der Höhle Narms Gewehr, die Munition und die Leuchtraketen mitgehen läßt. Das Gewehr lädt sie mit der Munition und wagt sich so ausgerüstet in die endlosen Gänge der Höhle (siehe Lösungsweg für Jack). Etwaige Monster werden einfach erschossen (»use« Gewehr). Sollte unterwegs die Munition ausgehen, liegt im nächsten Bild garantiert Nachschub. Ist Ysanne endlich zum Oberalien vorgestoßen, vernichtet sie es durch gezielte Schüsse erst auf die beiden Greifarme und dann ins Gesicht. Die Mission ist somit erledigt, und Ysanne geht zurück ins Raumschiff und hebt ab. Drückt sie auf der Konsole die Taste »Coordinates«, erfährt sie die auf Gelt und Broygus erhaltenen Koordinaten, die sie beide über das untere Tastenfeld eingibt (525681 und 603704). Über die Tasten »Survey« und »Triangulate« erscheint dann auf dem Monitor ein neuer Planet. Spricht Ysanne daraufhin Booba an (zweimal), diagnostiziert dieser einen Virus in seinem System. Also geht Ysanne zum Airlock, wo sie per »use«-Befehl das »Control Panel« öffnet und es mit der Gabel kurzschließt. Durch die nun offene Tür verläßt sie das Raumschiff und schwebt im Raumanzug zu dem Panel oberhalb des Cockpit-Fensters. Sie benutzt das Panel und Booba ist repariert. Zurück im Cockpit benutzt sie die Konsole und steuert via »Data« und »Land« auf Haven zu.

Wieder auf Haven

Ysanne spricht zunächst mit dem Hohepriester und versucht danach, in den Altarraum zu kommen, wird jedoch von einem Mönch rausgeschmissen. Während sie so vor sich hin überlegt, marschiert sie zufällig über das Gitter rechts vom Eingang des Tempels, das unter ihrem Gewicht nachgibt. Somit wäre dieses Problem auch gelöst. Da Jack nicht einmal vor den heiligen Altargaben haltmacht, landen beide Abenteurer im Gefängnis. Ysannes Befreiungsaktion und der Flug zur Raumstation entsprechen genau dem Lösungsweg für Jack (siehe dort).

Finale in der Raumstation

In dem Raum mit dem »Pillar of Light« trifft Ysanne unverhofft auf Jack, mit dem sie ein wenig quatscht. Sie nimmt außerdem die Stromkabel hier und im Nachbarraum mit und verbindet diese miteinander. Außerdem unterhält sie sich dort noch mit D'P'Pau, der ihr den nicht kompletten Transatron gibt.

Im Raum mit den Monitoren findet Ysanne schließlich einen Stecker, aus dem sie sich mit Hilfe des Stromkabels ein Verlängerungskabel bastelt. Dieses Kabel benutzt sie mit dem Elektromagneten, der den Weg zum Energiefeld freiräumt. Nun braucht sie nur noch das auf dem Boden liegende Bruchstück des Transatrons mit dem ihrigen zusammenzufügen sowie das Ganze in das Energiefeld zu werfen, und schon ist die Galaxis gerettet. **(fs)**

CHEFARZT-TIPS ZU »BIING«

GESUNDHEITS-REFORM

Pralle Schwestern und nölende Patienten sind schlimmer als ein Schnupfen. Rezeptfreie Tips sorgen für eine schnelle Besserung.

Bernhard Leidner hat so seine Erfahrungen mit Krankenhäusern gemacht und gibt seine »Biing«-Tips gerne weiter, damit auch Ihr Unternehmen gesund wird.

Die Diagnose

Da es mit Anstellungen ziemlich lange dauert, sollten Sie gleich zu Beginn Stellenausschreibungen in die Zeitung setzen. Schrauben Sie die Anforderungen ruhig etwas höher (Oberweite ab 130 cm). Nun mieten Sie beim Immobilienhändler ca. 15 Parzellen und statten Ihr Krankenhaus mit einer Klinikgrundeinheit, einem Behandlungszimmer, einem Aufnahmezimmer, einem Wartezimmer und einer Neurologie oder Zahnstation aus. Das alles sollte möglichst schnell gehen, da Sie dann die Chance haben, in der Zeitung als positiv vermerkt zu werden.

Da Dekorationen teuer sind, rüsten Sie die Zimmer mit ohnehin benötigten Geräten aus. Zu Beginn des Spiels sollten Sie den Kostenschlüssel etwas höher veranschlagen; später dürfen Sie ihn senken. Für die Senkung des Kostenschlüssels empfiehlt es sich, in mehreren kleinen Schritten vorzugehen, da es für jede Senkung einen positiven Zeitungsartikel gibt.

Während der ersten paar Tage sollten Sie an Ihrem Krankenhaus keine Erweiterungen vornehmen, da das meistens nur zum Ruin führt. Auch später vergrößern Sie am besten nur langsam anstatt drastisch. Warten mehrere Patienten auf ihre Behandlung, dann bewahren Sie die Ruhe und bauen nicht noch ein Exemplar des entsprechenden Raums, da auch das zum Bankrott führt.

Die Prognose

Vorausplanung spielt bei »Biing« eine große Rolle, also stellen Sie frühzeitig einen Fahrer und ähnliche Kräfte ein (wenn Sie genug »Lümmel« haben). Sind die Leute gerade mal überflüssig, schicken Sie die Betreffenden auf Lehrgänge, insofern Ihr Budget dies erlaubt. Spätestens am fünften Tag stellen Sie Ärzte als Vertretungen ein, da die ersten Halbgötter in Weiß schon dem Golfplatz entgegenfiebern. Da es zu einem schlechten Image führt, wenn Ihre Schlägertrupps erwischt werden, schicken Sie diese erst einmal auf Fortbildung, bevor sie ihrem »Beruf« nachgehen. Es kommen gelegentlich Tester in Ihr Krankenhaus und wenn Sie einen negativen Zeitungsartikel bekommen sollten, nehmen Sie sofort einige Verschönerungen an der Klink vor, da der Tester in einem solchem Fall meist nocheinmal kommt. Die Laune der Patienten hängt von den Krankenschwestern ab, deshalb hier die Idealmaße: Oberweite: 145 cm, IQ: 40, Alter: 22 Jahre oder niedriger.

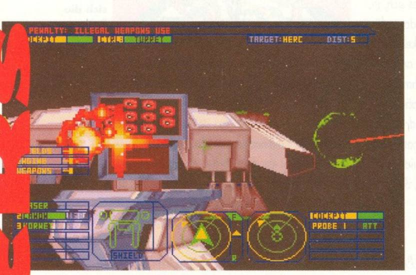


Frauenfeindlich, aber wirksam: An den optimalen Maßen der Schwestern erfreuen sich die Patienten.

In den Zimmern mit den meisten Patienten sorgen Sie zu deren Erheiterung dafür, daß die Schwestern ihre Hüllen fallen lassen. Hier die entsprechenden Zimmer: Aufnahme, Warte- und Krankenzimmer und auch die Intensivstation. Krankenzimmer sollten Sie sich nur dann anschaffen, wenn Sie viel Kapital haben, denn Sie müssen die dortigen Patienten mit Essen versorgen. Es ist in diesem Fall besser, sich eine eigene Küche und einen Koch zu besorgen, da das billiger als der Essenskauf ausfällt.

Rechnungen sollten insgesamt auch nie höher als 40 Lümmel sein, da Ihre Patienten sonst sauer werden und die Zeitungen über Sie herziehen. **(fs)**

KLEIN & FEIN



Schöner demolieren mit unseren »Battledrome«-Tips

Battledrome

Mit diesen Tips von Markus Ruhland zum Dynamix-Spiel »Battledrome« werden Sie schnell die Nummer 1 in der Arena.

Sie sollten immer die stärksten Schilde kaufen, da Sie prinzipiell in jedem Kampf getroffen werden, egal wie schnell Sie sich bewegen. Der stärkste Reaktor garantiert, daß sich die Schilde schnell wieder aufladen und die Waffen schußbereit sind. Für Einsteiger empfiehlt es sich, einen starken Panzer zu installieren, da man recht oft von seinem Gegner oder den anderen Hindernissen überrascht wird. Profis greifen dagegen zu einem leichteren Schutz und bauen eine schnellere Maschine ein. Wenn man schon einen starken Panzer hat, fehlen die nötigen Kapazitätseinheiten, um sich eine schnelle Maschine einzubauen.

Laser und Blaster eignen sich am besten für den Kampf, da die Plasmakanone auf Distanz an Durchschlagskraft verliert und im Nahkampf zuviel Energie verbraucht (auch bei einem starken Reaktor), um einen Gegner zu zerstören. Wenn die Schilde des Gegners zerstört oder sehr schwach werden, sind ballistische Waffen sehr gefährlich. Da Sie nur eine bestimmte Menge an Munition mitnehmen dürfen (und diese sehr teuer ist), sollten sie nur erfahrene Piloten mitführen.

Eigenangetriebene Waffen sind besonders gefährlich, wenn die Schilde geschwächt sind (am besten diese Waffe aus der Feuerfolge nehmen und einzeln eine ganze Salve abfeuern). Unabhängige Waffensysteme behandeln Sie wie eigenangetriebene.

Bei den Verhandlungen erlauben Sie sich die Waffen, die Sie haben. Ideal sind Laser, Blaster und Raketen für Sie, für den Gegner nur Laser, Plasma und Minen (einige Hercs können keine Raketen tragen, dann werden diese erlaubt). Die Arena bleibt »Mini« und es gibt keine Lasertürme. Das Licht ist egal, da der Gegner genau vor Ihnen steht und die Hindernisse bleiben ausgeschaltet. Der Computer wird, wenn er einen besseren Herc hat, diese Forderungen annehmen.

Formula One Grand Prix

Wenn Michael Schumacher wüßte, was Timm Püller zu Microproses Rennspiel-Klassiker »Formula One Grand Prix« herausgefunden hat! Mit einem simplen Hex-Cheat erhöhen Sie die PS-Zahl Ihres Boliden enorm und keiner merkt's. Laden Sie in einen Disk-Editor das File »gp.exe« und ändern Sie das Byte an der Stelle 4D89 von »40« auf »80«. Auf der langen Geraden von Hockenheim beispielsweise erreichen Sie Spitzengeschwindigkeiten von über 430 Stundenkilometern (Einstellungen: Flügel vorne und hinten auf 0, Getriebeübersetzung 19-32-44-56-68-80). Höhere Werte als »80« sind nicht empfehlenswert, da sich dann die Gangbelegung ändert. Sie fahren also plötzlich mit sechs Rückwärtsgängen und einem Vorwärtsgang. Soll ja reizvoll sein...

```
File "C:\MPS\GPRIX\GP.EXE"

Speicherauszug, Originalzustand

0004D70: 04 00 36 2B 16 22 12 F7 EA D1 FA D1 D8 D1 FA D1
0004D80: D8 05 00 40 5A C3 51 B9 00 40 E8 B7 00 2B C8 8B
0004D90: C1 59 CB 51 E8 BB FF 8B C8 E8 A8 00 2B C8 8B C1

Geänderte Version

0004D70: 04 00 36 2B 16 22 12 F7 EA D1 FA D1 D8 D1 FA D1
0004D80: D8 05 00 40 5A C3 51 B9 00 80 E8 B7 00 2B C8 8B
0004D90: C1 59 CB 51 E8 BB FF 8B C8 E8 A8 00 2B C8 8B C1
```

Hier muß das Byte verändert werden, um die PS-Zahl zu erhöhen

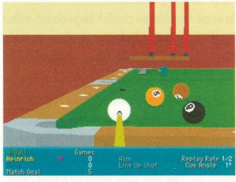
Action Soccer

Auf der höchsten Spielstufe sind die Computerteams von »Action Soccer« alles andere als leicht zu besiegen. Damit Ihr Lieblingsteam nicht immer den kürzeren zieht, päppeln Sie die Werte des Teams mit einem kleinen Trick auf. Laden Sie die Datei »team.cfg« in einen Disk-Editor und verändern dort die Werte der einzelnen Teams. Diese bestehen aus einer Sechser-Folge von Zahlen, die immer nach dem Namen der Mannschaft kommen, wobei jede Ziffer für einen bestimmten Wert steht. Die Reihenfolge von links nach rechts: Geschwindigkeit, Stärke, Dribbelstärke, Zweikampfstärke, Schuß- und Kopfballstärke.



Mit einem Hex-Cheat basteln Sie sich das stärkste Team in »Action Soccer«

Virtual Pool



Der »Virtual Pool«-Trick für die Ziellinien-losen Momente im Leben

Wenn Sie trotz der vielen Digi-Videos zu »Virtual Pool« keine der Elfenbein-Kugeln in die Taschen kriegen, versuchen Sie folgenden Trick von Franz von Chossy.

Es gibt eine kleine Hilfe, wenn Anhaltspunkte auf dem Billardtisch fehlen. Angenommen, Sie wollen den Cue Ball »A« so anstoßen, daß er die Kugel »B« so berührt, daß sie in die Tasche fällt. Dazu fahren Sie einfach den View-Point zur Kugel »B« und setzen das Kreuz, das den View-Point markiert, an eine bestimmte Stelle der Kugel »B«. Diese Stelle liegt da, wo Sie normalerweise die Kugel spielen würden, wenn sie direkt ins Loch befördert werden soll.

Während Sie noch die Taste für den View-Point halten, drücken Sie die Taste für den Zielmodus und lassen dann die erste Taste los. Trotzdem bleibt die Kugel »B« weiterhin markiert und Sie müssen nur noch die Kugel »A« so spielen, daß sie die Kugel »B« am Kreuz trifft. (fs)

```
00000210 6E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  n...............
00000220 00 00 32 33 33 32 34 34 4A 94 72 67 73 20 53 63  ..233244Jörgs Sc
00000230 68 77 61 62 65 6E 2D 45 78 70 72 65 E1 00 00 00  hwaben-Expreß...
00000240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000250 31 32 33 34 35 36 44 69 65 20 47 65 74 75 6E 74  123456Die Getunt
00000260 65 6E 20 4B 61 6D 65 6C 65 00 00 00 00 00 00 00  en Kamele.......
00000270 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 34 35  ..............45
00000280 33 32 31 33 44 69 65 20 54 61 6E 7A 65 6E 64 65  3213Die Tanzende
00000290 6E 20 44 65 6C 70 68 69 6E 65 00 00 00 00 00 00  n Delphine......
000002A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 33 32 34 34  ............3244
000002B0 34 31 44 69 65 20 46 69 65 73 65 6E 20 59 65 74  41Die Fiesen Yet
F1Help  F2Index  F3Exit  F4Hex  F5Text  F6Dir  F7FAT  F8Partn  F9Boot  10Menu
```

So muß die Datei von »Action Soccer« verändert werden

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Aufgerüsteter Ärger

Mein Sohn und ich haben folgendes Problem mit dem Computer: Infolge der immer höher werdenden Anforderungen an die Hardware bei den neuen Spielen, haben wir in unseren Rechner wieder einmal etwas Geld investiert und ein neues Motherboard erworben und einbauen lassen. Bisher hatten wir einen 386SX/33, jetzt einen Cx486DX/40 mit VLB-Motherboard. Nach der Umrüstung des Computers trat nun folgende Erscheinung auf: Alle Spiele, die wir bis zur Umrüstung des Computers erworben hatten, liefen auf dem 386er einwandfrei, auf dem neuen System entweder überhaupt nicht oder nur mit gedrückter Turbo-Taste. ***(Hartmut Gabel, Sondershausen)***

Die Bezeichnung »Cx486« deutet daraufhin, daß Sie einen Mikroprozessor der Firma Cyrix erstanden haben. In der Vergangenheit gab es bei einem 386er von Cyrix, dem »486DLC«, immer wieder mal Schwierigkeiten. Der Cx486DX ist dagegen ein hundertprozentig austauschkompatibler 486er-Prozessor, der von sich aus keine Zicken macht.

Wir vermuten, daß Ihr System für den Prozessor zu schnell getaktet wird. Das könnte daran liegen, daß Sie gar keinen 40-MHz-Prozessor, sondern eine 33-MHz-Variante besitzen, die auf 40 MHz hochgejubelt wurde. Prüfen könnten Sie das, indem Sie das Board, wenn möglich, auf 33 MHz runtersetzen. Das können Sie entweder selbst machen (das hoffentlich vorhandene Motherboard-Handbuch gibt Auskunft) oder von Ihrem Händler erledigen lassen. Bei der zweiten Möglichkeit ist das Motherboard selbst nicht auf 40 MHz ausgelegt, so daß der Chipsatz mit dem hohen Takt nicht zurande kommt. In beiden Fällen ist ein freundliches aber bestimmtes Gespräch mit Ihrem Händler fällig. Schließlich wollen Sie für Ihr Geld ja auch ein funktionierendes Board haben.

DRAM oder VRAM?

Ich möchte mir eine neue Grafikkarte kaufen. Jedoch weiß ich nicht, welche Art von Speicher die Abkürzungen VRAM und DRAM bezeichnen. Gibt es da Unterschiede? Wenn ja, was ist besser? ***(Thomas Gauner, Weißenbrunn)***

Nur gut, daß in dieser Ausgabe ein Vergleichstest von Grafikkarten stattfindet. Anhand unserer Testergebnisse kann man ganz gut sehen, daß die Unterscheidung zwischen VRAM und DRAM bei den Karten bis zirka 400 Mark kaum noch Geschwindigkeitsunterschiede bringt. DRAMs (Dynamische RAMs) haben nur einen kombinierten Ein- und Ausgang für die Bilddaten. Der Prozessor schreibt hier die Daten hinein, und der Video-Chip der Grafikkarte liest die Daten zum Darstellen wieder aus. Beides gleichzeitig geht aber nicht, so daß der Prozessor Däumchen dreht, wenn der Grafik-Chip Daten holen will. VRAMs (Video RAMs) haben getrennte Ein- und Ausgänge. Der Prozessor und der Grafik-Chip können gleichzeitig Daten lesen und schreiben. Da der Prozessor nicht mehr warten muß, kann er die Daten schneller schreiben. Dummerweise sind VRAMs teurer als DRAMs. Durch neue Technologien können viele Grafik-Chips (zum Beispiel »Trio« von S3) allerdings ähnliche Geschwindigkeiten mit DRAMs erzielen, wie sie vorher nur mit VRAMs möglich waren. Eine reine Angabe des RAM-Typs ist heute also kein Indiz mehr für eine schnelle Grafikkarte.

Zu langsames Doublespeed

Ich habe ein sehr heikles Problem mit meinem CD-ROM-Laufwerk, beziehungsweise mit dessen »Doublesspeed«-Bezeichnung (Mitsumi FX-001 D). Bei jedem Demo oder Spiel, das ich installiere, und das auch die Geschwindigkeit des CD-ROMs überprüft, erhalte ich Werte, die eher zu einem Singlespeed-Laufwerk passen. Auch drei verschiedene Shareware-Programme (zum Beispiel CDT auf Eurer CD-ROM) zeigten diese seltsamen Werte an. Erst glaubte ich, es läge daran, daß das Laufwerk an meine Soundblaster-Pro-Karte angeschlossen war. Doch nachdem ich die Interface-Karte von Mitsumi eingebaut und das Laufwerk daran angeschlossen hatte, wurden noch immer die gleiche »Singlespeed«-Werte angezeigt. Woran kann das liegen? ***(Peter Lindstadt, Schleiden-Gemünd)***

Keine Panik, Ihr Laufwerk ist wahrscheinlich ein Doublespeed-Typ. Wir haben das Programm CDT mit drei Doublespeed-Laufwerken verschiedener Fabrikate ausprobiert, und jedesmal kamen Werte zwischen 210 und 240 KByte/s zustande. Das liegt daran, daß die Daten vom Programm nicht nur einfach gelesen werden, sondern daß das CDT selbst noch Arbeit verrichtet, um die Zeit fürs Lesen mitzustoppen. Dieser Vorgang wird aber mitgemessen, wodurch weniger Zeit zum Laden zur Verfügung steht. Deshalb liegt der gemessene Wert unter dem der reinen Datenrate des Laufwerks. Bei einem echten Singlespeed-Laufwerk müßte CDT dagegen Werte unter 150 KByte/s anzeigen.

Werden hingegen tatsächlich weniger als 200 KByte/s angezeigt, sollten Sie nochmal prüfen lassen, ob Sie wirklich die Doublespeed-Variante des FX-001-Laufwerks besitzen; es wurde nämlich auch eine Singlespeed-Variante produziert, die FX-001 S hieß

```
C:\TEMP                                                    So, 04.06.1995
> cdt speed
CD-TOOLS 1.15     A UTILITY FOR ROM AND AUDIO CD'S      12-JAN-95
Copyright (c) 1995 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.

* SHAREWARE VERSION

Speed Test.

Note: this test will not be accurate if the device
      driver disables interrupts during disk reads

   Maximum data transfer rate (CD-ROM):   245 K/Second
   Average access time:                   Not enough sectors on CD
```

245 KByte/s ist auf den ersten Blick kein Wert, mit dem sich ein Doublespeed-Laufwerk mit Ruhm bekleckert. Beunruhigt sollte man trotzdem nicht sein, denn der Wert liegt weit über dem eines Singlespeed-Typs.

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

und von einigen Händlern fälschlich als »Doublespeed« verkauft wurde.

Eiskalt aufgehängt

Mein PC hat seit einiger Zeit seine Macken. Zuerst stürzte er bei Programmen, Kopiervorgängen oder ähnlichem ab, wobei dann dick auf dem Bildschirm stand »System stopped by Code« oder »System wurde angehalten« und gleich darunter »Hex 0001: 0012« (oder ähnliche Zahlen). Sofort untersuchte ich meinen PC nach Viren und mit dem Programm SCANDISK. Das Ergebnis: keine Viren, beziehungsweise SCANDISK fand keine Fehler. Neuerdings kann ich mein System nur noch mit einer Boot-Diskette starten, da sonst folgendes erscheint: »Betriebssystem c;tq«.

(ohne Absender)

Wenn Sie absolut sicher sind, daß kein Virus hinter dem Spuk steckt (also mehrere verschiedene, aktuelle Virenscanner keinen Alarm schlagen), dann greifen Sie mal zum Schraubenzieher und öffnen den PC. Zunächst sollten Sie im ausgeschalteten Zustand vorsichtig alle Chips auf dem Motherboard festdrücken und sämtliche Steckkarten wieder in die Fassungen pressen. Die können sich nämlich im Laufe der Jahre lockern.

Wenn das nicht hilft, müssen Sie nach und nach alle Karten ausbauen, und das System nach jeder Karte auf die von Ihnen beschriebenen Probleme hin untersuchen. Vielleicht hat sich eine von den Karten urplötzlich abgemeldet und stört jetzt das ganze System. Bei den Schwierigkeiten, die Sie haben, könnte sogar der meistens als Kombinationskarte vorhandene Festplatten/Disketten-Controller defekt sein. Wenn auch das nichts bringt, ist irgend etwas mit dem Board oder Prozessor defekt. Dann kommen Sie um einen entsprechenden Austausch kaum herum.

Musizieren mit MIDI

Ich möchte ein MIDI-Keyboard an meinen PC anschließen und weiß nicht, welche MIDI-Karte ich mir kaufen soll: »AWE 32«, »Roland SCC-1« oder »Roland RAP-10«. Ich habe bereits einen »SB16 MultiCD«, aber ich hörte, daß auf Wavetable-Karten schlechte Samples sind. Mit welcher dieser Karten kann ich an den Klängen selbst etwas verändern, eigene Klänge herstellen und aufgenommene Samples per MIDI wieder abspielen?

(Tobias Vogt, Neckargemünd)

Das Paket »SCD-15« von Roland enthält eine Wavetable-Karte, die haarscharf der »SCC-1« entspricht; das Paket »SCD-10« enthält dagegen eine Karte mit den Klängen der »RAP-10«. Gerade diese Roland-Karte hat allerdings den Vorteil, daß sie aufs Harddisk-Recording ausgelegt ist. Die SCC-1- und die SCD-15-Karte kann man auch selbst programmieren, das geht bei der RAP-10 und der SCD-10-Karte nicht. Die »AWE 32« besitzt einen Wavetable-Synthesizer der Firma EMU Systems und eine Sampling-Einheit. Der EMU-Synthesizer ist mangels Dokumentation ebenfalls nicht programmierbar, dafür bekommt man eben die Sampling-Einheit, mit der man, in Verbindung mit der Sampling-Software »Vienna«, schon nette Ergebnisse erzielt. Außerdem hat die Karte einen externen MIDI-Port und einen zusätzlichen Wavetable-Port, so daß man hier sogar noch eine SCD-15 aufstecken könnte. Vorsicht aber vor der »Value Edition« der AWE 32. Die besitzt keinen Wave-Port und kann auch nicht mit Speicher fürs Sampling bestückt werden.

Paralleler Netzwerk-Ersatz?

Ich habe zwei Computer, die ich miteinander zum Datenaustausch verbinden möchte. Ich will aber nicht das übliche Nullmodem-Kabel verwenden, sondern ein paralleles Kabel zwischen den Drucker-Ports, weil ich keine serielle Schnittstelle freihabe und außerdem hörte, daß die parallele Schnittstelle viel schneller ist. Kann ich dann mit diesem Kabel auch Spiele spielen, die »netzwerkfähig« sind oder Nullmodem-Kabel unterstützen?

(Christian Wenz, per E-Mail)

Wenn Spiele ein Nullmodem oder Netzwerk verlangen, kommt man mit einem parallelen Kabel nicht weiter

Die offizielle Antwort muß lauten: leider nein. Ein paralleles Kabel (manchmal auch »Laplink-Kabel« genannt) wird nur von Datenaustausch-Programmen unterstützt, Spiele nutzen den Parallel-Port hingegen nie. Für Software-Tüftler mit Mut zum Risiko gibt es allerdings Treiberprogramme, die eine Netzwerkschnittstelle (IPX) auf dem Parallel-Port simulieren. Wir haben mit diesen Programmen aus dem Hobbyisten-Lager zwar noch nie was zum Laufen gebracht, aber wenn Sie damit experimentieren wollen, sollten Sie sich in einer örtlichen Mailbox nach solcher Software umsehen. Wie gesagt, eine Funktionsgarantie gibt es nicht; das Nullmodem-Kabel sollten Sie trotzdem kaufen.

(hf)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV Verlag
Redaktion PC Player
TECHNIK TREFF
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte senden Sie also KEIN Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

Per Internet-EMail erreichen Sie uns unter TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com (bitte beachten Sie die zwei T).

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Ascon	05241 - 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 - 688 060	-	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 14-18 Uhr	-	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	-
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB	-
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Gravis	in Arbeit	-	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo + Fr, 14-17 Uhr	-	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Media Vision	089- 613 81 450	Mo-Fr 9-17 Uhr	089-61381-396	MEDIAVISION	-
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0044/444 246 333 (England)	keine Angabe	-	GAMEAPUB	-
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	-
Orchid Technology	02131-800 71	Mo-Fr 10-13, 14-16 Uhr	02131-80075	MULTIBVEN	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-	-
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-17 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	-
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 16-18 Uhr	02131-965 222	-	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	-	-	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	-	www.vie.co.uk\~vie
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Do 15-18	in Arbeit	-	-
Stand:	13.06.1995				

Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. *(bs)*

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist. Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.





Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Wer will welche Wertung?

Zu Eurer Frage den Wertungskasten bzw. allgemein die Bewertungen betreffend: Im großen und ganzen sind Eure Wertungen gerecht und fair. Es ist ganz natürlich, daß Ihr es dabei nicht jedem recht machen könnt. In den Beurteilungen sollen ja Eure Meinungen zu den getesteten Spielen wiedergespiegelt werden, quasi als Richtwert. Im Endeffekt muß aber der Leser entscheiden, ob er sich Eurer Meinung anschließt oder ob er eine andere hat.

Soweit ich das verstehe, sollen die Tests dem Leser das Spiel näherbringen, ihm die Funktion, die Story und was sonst noch dazu gehört, erklären. Ob es dann dem Leser zusagt oder nicht, ist dann nicht mehr Eure Sache. Außerdem hat sich das 100er-System auch in anderen Gebieten durchgesetzt (siehe Autofachzeitschriften). Natürlich gibt es Alternativen, wie z.B. das Sterne-System (PC Player Unplugged), das man übernehmen könnte, aber das müßt Ihr entscheiden.

(Lars Mühlner, Aachen)

Wenn ich mal nach meiner Meinung gefragt werde (so geschehen im Editorial der Ausgabe 6/95), will ich sie auch nicht verweigern. Von allen mir bekannten Wertungsmethoden ist die der 100 Punkte die beste. Alles drunter wären krumme Zahlen oder zu ungenau; alles drüber wohl des guten zuviel. Völlig unverständlich sind mir auch mittelmäßige Wertungen, trotz der Möglichkeit, das Spiel innerhalb von wenigen Stunden durchzuspielen (ist auch schon PC Player passiert) – wer soll bitte DM 100,- für so wenig Spielspaß ausgeben?



Flight Unlimited: als »Nischenprodukt« zu hoch gehandelt?

Bleibt nur die Frage offen, ob PC Player mit seiner Einstellung richtig liegt, völlig unabhängig von Hardwareanforderungen und Popularität des Genres zu bewerten. Generell ja, aber dies kann zu (scheinbar) merkwürdigen Ergebnissen führen. Zum Beispiel: »Flight Unlimited« bekommt (wie auch in England) trotz all seiner Einschränkungen (sehr hohe Hardwareanforderungen, absolutes Nischenprodukt – wer will schon fliegen ohne irgendetwas anderes zu tun?) beachtliche 84 Prozent. »Bioforge« hingegen erhält trotz aller guter Kritik (die Nörgeleien beim Testplayer von Jörg sind nun doch relativ kleinlich) »nur« (?) 78.

Manche Spiele verlieren jahrelang nicht ihren Reiz, während andere nur kurzlebige Erscheinungen bleiben. Den Käufern muß klar sein, daß dies bei grafisch orientierten Spielen eher der Fall sein wird, als bei Strategiespielen. Insgesamt bin ich persönlich von dem Bewertungssystem von PC Player voll überzeugt, das auch nicht jeden Monat einen Hit produziert, sondern wirklich den Schnitt eher um die 50 – 60 Punkte ansetzt und nicht so hoch anlegt, daß es ganz oben zu eng wird.

(Alexander Brante, per E-Mail)

Abwertung für »Nischenprodukte«? Halten wir für unfair. Wenn jemand ein bestimmtes Genre nicht mag, soll er halt die Finger davon lassen. Außerdem: Wie soll das definiert werden? Ich kenne da einige Fans von Flight Simulator oder Flight Unlimited, die ganz anderer Meinung sind und z.B. eher Rollenspiele in die Exotenecke stellen würden.

Das 100-Punkte-Wertungssystem wird eigentlich in jeder Zuschrift verteidigt, die wir zu diesem Thema erhalten. Daß nach unseren Maßstäben ein durchschnittliches Spiel dann auch im 50er-Bereich landet, können unsere Leser nachvollziehen. Nur die eine oder andere Softwarefirma hat damit leichte Schwierigkeiten, aber wir sind ja alle lernfähig...

First Entsetzen

Die beste Fassung von »Elite« 1 bis 3 ist immer noch die alte CGA-Version. Ab Frontier wurde es viel zu bürokratisch. Zu den angeblichen Verbesserungen kann ich nur sagen: die Spitze des Eisbergs! Das Hauptproblem ist noch die elende 3D-Karte. Zu allem Überfluß hat man bei First Encounters davon abgesehen, eine gedruckte Fassung der Packung beizulegen. Das beste wäre immer noch eine umschaltbare Karte mit 2D- oder 3D-Darstellung. Abgesehen davon, macht die Hintergrundgrafik aus der Karte die »achte biblische Plage«. Ein einfacher Find-System-Befehl wäre schon eine große Hilfe. Das Flugmodell ist nach wie vor eine Zumutung. Am besten wäre so etwas, wie das Modell von TIE-Fighter und die Offenheit von First Encounters verbunden mit Spielbarkeit. Denn das Versprechen, die drastische Verbesserung der Spielbarkeit, hat David Braben nicht eingelöst.

(Patrick Libuda, Recklinghausen)

Neben solchen spielerischen Mängeln beklagen viele Leser auch die Bug-Dichte bei First Encounters. Unser Bug-Report in dieser Ausgabe widmet sich den neuesten Entwicklungen zu dem Thema.

Service-Bussi des Monats

Als stolzer Besitzer eines Thrustmasters Formula T1 und häu-

figer Spieler der Rennsimulation »Indy Car Racing« beanspruche ich besonders viel das Pedal-Set und so war es eben nur eine Frage der Zeit, bis die Rückholfeder des Gaspedals brach. Da die Garantie (1 Jahr) abgelaufen ist, habe ich direkt an Thrustmaster in den USA geschrieben. In dem Brief bat ich um eine Ersatzfeder.

Nach knapp zehn Tagen erhielt ich ein Paket aus den Staaten, in dem sich ein ganzer Satz mit zehn Federn befanden, sowie neuem Potentiometer mit dem entsprechenden Zubehör und Ersatzteile zur Reparatur des Steuerrades. Anbei lag noch eine Anleitung und eine sehr freundliche, in Handschrift verfaßte Notiz. Das ganze Paket war »natürlich« per Express-Mail kostenlos an mich verschickt worden. Respekt vor soviel Kundenbetreuung! Da dürfen sich viele europäische Firmen ein Scheibe abschneiden, denn mit solchen Taten erhält man sich die Kunden. **(Jean-Luc Schannel, L-Troisvierges)**

Nicht nur bei Computerfirmen hat man mitunter den Eindruck, daß die Service-Pflege in Amerika wesentlich ernster genommen wird. In Deutschland muß man ja schon dankbar sein, wenn man an der Wursttheke im Supermarkt nicht wie ein lästiger Bittsteller behandelt wird (...von den Ladenschlußgesetzen wollen wir jetzt erst gar nicht anfangen).

Bugs und Prozente

Mit der Ausgabe 6/95 habt ihr mal wieder bewiesen, daß ihr die Nr.1 auf dem deutschen PC-Spiele-Zeitschriftenmarkt seid. Eure Bewertungen sind sehr kritisch und reflektieren auch das, was man dann als Käufer dieses Spieles selber erleben darf. Bestes Beispiel ist die Bewertung von First Encounters. Die meisten Spielemagazine, die das bisher getestet haben, gaben sehr hohe Bewertungen. Ihr seid bisher die einzigen, die diese Bug-Orgie als das entlarvt haben, was sie wirklich ist – ein unspielbares Produkt.

Themenwechsel: Im Editorial fordert Ihr uns zu Stellungnahmen zum Bewertungsschema auf. Nun gut, ich finde, daß die Bewertungen bei Euch in Ordnung gehen. Das 100er-System hat sich bewährt und eine Änderung würde wohl nur zu Verwirrungen führen – laßt das bitte so wie es ist. Was ich noch ganz gerne direkt zu dem jeweiligem Testbericht eines Spiels sehen würde, wäre die Wertungen der einzelnen Tester im 100er-Schema mit einer kurzen Stellungnahme (1 – 2 Sätze). Die Unplugged-Seite mit ihrer Stern-Bewertung finde ich nicht so aufschlußreich.

Jetzt noch etwas, was mir immer übel aufstößt, wenn ich Eure Spiele-Referenzen aufschlage: Warum ist »Strike Commander« immer noch die Referenz Nr. 1 für Simulationen? Meiner Ansicht als Hardcore-Flight-Fan nach gehört der sowieso eher in die Kategorie Actionspiele wie z.B. »Wing Commander 3«. Außerdem wäre wohl mal eine Abwertung langsam fällig, da im Zeitalter der SVGA-Sims (wie z.B. »U.S. Navy Fighters«) einem Strike Commander ziemlich schnell die Luft ausgeht. **(Jürgen Ambrosy, per E-Mail)**

Strike Commander ist sicher ein Grenzfall, aber trotz diver-

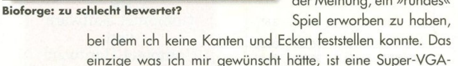


ser Action-Anleihen in unseren Augen eher dem Simulations-Genre zuzuordnen. Vom Profistandpunkt her gesehen darf man gerne darüber streiten; z.B. könnten »Flight Unlimited«-Enthusiasten selbst die Navy Fighters als zu Action-lastig abtun. Wir versuchen, solche Sparteneinteilungen vom Blickwinkel des Durchschnittsspielers her vorzunehmen – und da landet Strike Commander nun mal in der Simulations-Schublade.*

Bio-Schnorch

Ich bin mit Eurem »Bioforge«-Test in Ausgabe 5/95 nicht einverstanden. Ich zähle mich zu den anspruchsvolleren Abenteuerspielern, die aber neben Legend-Adventures auch mal gerne ein Action-Adventure spielen, sofern die Story und die Atmosphäre stimmen und mich fesseln können. Bioforge baut eine Atmosphäre auf, die ich bei keinem anderen Spiel bis heute erlebt habe: Der Realismus, der durch die orchestrale MIDI-Musik, die perfekt zur Szene passenden Geräusche und einen komplett in höchster Qualität gerenderten Schauplatz erreicht wird, ist beispiellos.

Man hat das Gefühl, die Welt »lebt« mit all ihren Szenen und Charakteren. Schwerkraft, an Wänden reflektierte Laser, Lichteffekte und komplett animierte Hintergründe unterstreichen den Realismus dieses Spiels. Durch die Bild-Schnitte und Montagen entsteht tatsächlich der Eindruck eines interaktiven Films.



Bioforge: zu schlecht bewertet?

Zusammenfassend bin ich der Meinung, ein »rundes« Spiel erworben zu haben, bei dem ich keine Kanten und Ecken feststellen konnte. Das einzige was ich mir gewünscht hätte, ist eine Super-VGA-Auflösung, aber in Anbetracht der langen Entwicklungszeit von Bioforge ist es verständlich, daß zu Entwicklungsbeginn Standard-VGA üblich war. Ich schreibe Euch diesen langen Kommentar deswegen, weil ich in Zukunft solche »Patzer« bitte nicht mehr erleben möchte. Meine Kaufentscheidung ist sehr stark von Euren Testberichten abhängig gewesen. Mittlerweile bin ich (aufgrund von Bioforge) vorsichtiger geworden.

(Martin Huttenloher, per E-Mail)

Die Atmosphäre von Bioforge hat uns genauso begeistert; das kam im Test hoffentlich auch rüber. Über ein paar Punkte rauf oder runter läßt es sich bei jeder Gesamtwertung diskutieren. Mit einer glatten 80 statt der 78 wäre die Welt wohl auch nicht untergegangen. Es gibt aber auch ein paar konkrete spielerische Schwächen, wegen der wir Bioforge keine extrem hohe Wertung gegeben haben. Man denke z.B. an einige unnötig nervige Stellen (knappe Zeitlimits bei Reaktorraum und Zeitbombe; genaues Ablegen der Bombe direkt vor der Tür, sonst tot ohne nähere Angabe von Gründen) und einen ziemlich unbefriedigenden Schluß, der viele Fragen offen läßt.

Erinnerungen eines Diskettenlochers

Nachdem ich Eure Zeitschrift nun schon seit zwei Jahren lese, komme ich irgendwie nicht umhin, Euch auch einmal einen dieser Leserbriefe zu schreiben. Ich bin 26 Jahre alt, hänge seit meinem 13. Lebensjahr vor einem Monitor (damals ein stählerner CBM 8032) und verfolge eigentlich seit dem ersten hierzulande erhältlichen Videospielgerät die Entwicklung derselben.

Daher gleich mein Kommentar zum Leserbrief von Matthias Damm (5/95): Ja bitte – bringt mehr über die »gute alte Zeit«, als man mit angelöteten Lautsprechern dafür sorgen mußte, daß Datasetten die neue Spielecassette auch lesen können, als wir nächtelang vor Strichgrafik gesessen und Disketten per Hand gelocht haben!

Aber nun zum Hauptthema meines Briefes. Zunächst zur CD-ROM: Zu den Dingen, auf die ich mich zuerst stürze, zählen die Multimedia-Leserbriefe, dicht gefolgt von »großen« Demos wie Lost Eden, Bioforge, Descent, etc. Der Daten-Player hat schon oft erhitzten Diskussionen über Bewertungen beigewohnt und ist für mich unverzichtbar vor dem Kauf eines Spiels. Toni Schwaiger übertrifft sich mit seiner Videotechnik noch selbst (Interaktiver Test »Dark Forces«).

Anhand der verläßlichen Testberichte kann man sich ein sehr gutes Bild davon machen, was einen bei den einzelnen Spielen erwartet. Euer sachbezogener Stil hat den Vorteil, daß auch Features erwähnt werden, die dem Tester vielleicht wenig geben, einem Genre-Fanatiker aber durchaus zusagen könnten. Einen Nachteil hat dieser Stil aber auch: Bei manchen Testberichten (nicht nur den kurzen) habe ich bisweilen das Gefühl, daß ein gewisses Aburteilen und In-Schubladen-Stecken überhand nimmt, als würde bei jeder Bewertung nur noch ein 08/15-Schema abgespult.

(Mike, per E-Mail)

Wenn den Spielefirmen mitunter wenig Neues einfällt, hat auch der Redakteur Schwierigkeiten, größeren Enthusiasmus rüberzubringen. Insofern sind wir z.B. über erfrischende Titel wie »Full Throttle« dankbar. Aburteilen und Schubladen-Denken sind dann ganz nützlich, wenn man mit möglichst wenig Blabla seinen Lesern einen Maßstab oder Eindruck vermitteln kann. Es ist in der Tat etwas ermüdend, die 86. einfallslose Variante zum Thema »3D-Ballerspiel« testen zu dürfen. Zuviel Routine beim Schreiben darf sich freilich nicht einschleichen; wir werden darauf achten.



SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ ZIP IST HIP

Wofür eine neue teure Festplatte kaufen, wenn Sie Disketten mit bis zu 100 MByte bespielen können? Das **Zip-Drive** von Iomega macht's möglich. PC Player testet die neue Wunderdisk und analysiert ihre Auswirkungen auf den Spielemarkt.

◆ MASTER BLASTER

Was hat Algebra mit Minen und Mega-Bomben zu tun? Ganz schön viel, sofern man seinem Nachwuchs den **Mathe-Blaster** gönnt. Ob Spaß und Lerneffekt bei Heurekas neuem Programm gut austariert sind, klärt der PC Junior-Test in der kommenden Ausgabe.

◆ HE-HE-HE!

Beavis & Butthead machen nicht nur in einer eingedeutschten Version die TV-Bildschirme unsicher. Die Cartoon-Rüpel von MTV lümmeln mittels Bildschirmschoner jetzt auch auf Ihrem PC-Monitor herum. Und das ist nur eine der überaus sinnvollen Multimedia-Anwendungen, die wir Ihnen nächsten Monat vorstellen.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 9/95

▶ ALTE SPIELE – NEUES WINDOWS

Egal, ob Sie demnächst in der Schlange beim Softwarehändler stehen oder das Ding auf einem neuen PC vorinstalliert bekommen: An **Windows 95** führt auf Dauer kein Weg vorbei. Nachdem wir Sie diesmal über die Vorzüge von speziellen Win95-Spielen informiert haben, untersuchen wir in der nächsten PC Player das heikle Thema »DOS-Box«: Wie gut laufen alte DOS-Spiele unter Windows 95? Mit welchen Kniffen läßt sich die Performance optimieren? Unsere Praxistips helfen allen PC-Spielern beim Umstieg auf das neue Betriebssystem.

Wie bekommt man seine DOS-Spiele unter Windows 95 zum laufen? PC Player probiert es für Sie aus.

Guten Flug: Simulation plus Rollenspiel kombiniert »Air Power«

▶ JA, WO LAUFEN SIE DENN?

Nachdem das alte Lemmings-Spielkonzept zuletzt mit einer Windows-Version ausgelutscht wurde, ist die neueste Denkspiel-Innovation von Psygnosis jetzt endlich serienreif. Bei **Lemmings 3D** steuern Sie wieder ein Rudel niedlicher Doofnasen an allen möglichen Gefahren vorbei. Doch statt platter Seitenansicht gibt's jetzt echte 3D-Grafik, wodurch völlig neue Design-Kunststückchen machbar sind. Wenn Psygnosis kein Lemming mehr entläuft, ist für die nächste Ausgabe der ausführliche Test angesagt. Außerdem erwarten wir **Air Power,** Mindscapes eigenwillige Mischung aus Rollenspiel und Flugsimulation.

Neue Dimension für einen Denkspiel-Klassiker: Wieviel Spaß bringt »Lemmings 3D«?

PC PLAYER 9/95 erscheint am 16. August

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Die Wahrheit über Spieletermine

VIE Release Date Information

If you work in software development then you will know that release dates are totally fictitious; if you don't then you are hereby warned. Like the Channel Tunnel and other great engineering works the release date is the date you tell your backers is achievable in order that they stump up the cash. Its when that date is reached that you tell them that you need another year and ten million pounds to finish the project. At that point, because we are all human we refuse to face up to the fact and slide the date backwards on a week by week basis until the real date is reached.

So if you start a dealership just to sell Super Wizzo Racer III and it misses Christmas and you go bust then that's your problem - right?

ie. **VIE accepts no responsibility for the accuracy of the release dates indicated.** They are an indication only of the expected availability of the product. ;-)

Weihnachten fällt nie aus, PC Player landet Monat für Monat pünktlich am Kiosk... nur die Terminankündigungen von Spielefirmen muß man meist mit äußerster Vorsicht genießen. Zumindest auf dem Internet sieht Virgin die Dinge mit einer gewissen ironischen Gelassenheit. Unter dem Stichwort »Erscheinungstermine« verrät die Web-Seite Insider-Wissen: Solche Termine solle man nicht allzu ernst nehmen, sie sind lediglich »der Indikator für die mutmaßliche Verfügbarkeit eines Programms«. Aha. Der Veröffentlichungstermin sei eigentlich »der Tag, an dem man seinen Geldgebern sagt, daß man noch ein Jahr und weitere 10 Millionen braucht«. Also, nur nicht hudeln...



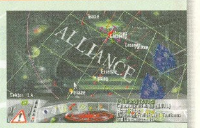
tikis MS-SpielDOSe



»Doch, läuft gut. Vor allem das Zusatzgeschäft.«

10 TODSÜNDEN IM UMGANG MIT BUGS

Immer wieder sorgt Schlunz für Absturz-Ärger. Vielleicht entwickelt deshalb die Softwareindustrie eines Tages folgendes Geheimpapier: 10 Dinge, die Spiele-Programmierer im Umgang mit Bugs unterlassen sollten.



PLATZ 10: **Überzeugen Sie argwöhnische Spieletester davon, daß die Bugs keine Bugs sind: Viel mehr sorgt ein Erdstrahlen-Feld in der Redaktion dafür, daß magnetische Turbulenzen das RAM des Testrechners fluxionisieren und dadurch die Abstürze auslösen.**

PLATZ 9: **Stecken Sie die Diskette mit dem Update in eine große bunte Schachtel und verkaufen Sie es als »Supporter Pack«.**

PLATZ 8: **Darauf achten, daß englische Update-Patches niemals mit der deutschen Version funktionieren – und umgekehrt.**

PLATZ 7: **Testen Sie Ihr Programm vor der Auslieferung nur auf einem lappländischen PC-Clone mit selbstgelöteter Grafikkarte.**

PLATZ 6: **Den Kunden einreden, daß das Abstöpseln des Joysticks die Lebensdauer der Hardware verlängert – das Durcheinander mit der galaktische Karte sollte nur auf diesen Umstand hinweisen!**

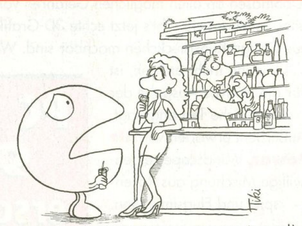
PLATZ 5: **Wenn Sie zur Marketing-Abteilung gehören, dann schieben Sie die Schuld auf die Unfähigkeit der Programmierer.**

PLATZ 4: **Wenn Sie zum Programmierteam gehören, dann schieben Sie die Schuld auf die Marketing-Kollegen, die Sie zu einer überhasteten Veröffentlichung gedrängt haben.**

PLATZ 3: **Geben Sie als »Hotline« die Nummer des Heimliefer-Service vom neu eröffneten usbekischen Spezialitäten-Restaurant an.**

PLATZ 2: **Wenn eines Tages tatsächlich die Bugs beseitigt werden, dann nennen Sie das bloß nicht »Update«, sondern »Einfügen von neuen Programm-Features«.**

PLATZ 1: **Falls alles andere versagt, dann vertrösten Sie die Käufer auf eine »demnächst erschei nende Fortsetzung«. Wenn sich soviele Typen über ein paar Programmfehler so aufregen, dann muß das Publikum ja voll auf ihre Spielidee abfahren.**



»Zuerst hab ich den Luke in „Star Wars" gespielt. Dann die Hauptrolle in „Wing Commander 3". Aber jetzt hab ich so zugenommen, daß mir nur diese blöde Rolle in der Nostalgy Game Edition bleibt.«